Manuale per l'utente
Italiano

Commodore

A500

Manuale per l'utente
Italiano

Commodore

ATTENZIONE: Questa apparecchiatura e' conforme ai limiti della Classe B delle apparecchiature di calcolo in accordo con le norme FCC, Parte 15 paragrafo J. Solamente le periferiche (dispositivi di input/output, terminali, stampanti etc.) che rientrano nei limiti della Classe B possono essere collegate a questo computer. Utilizzando periferiche che non rientrano in questa classe si possono creare interferenze e disturbi nella ricezione di radio e TV.

Il nome di prodotti, di aziende ed altre parole o frasi che appaiono in questo manuale possono essere protette come marchi di fabbrica o come marchi di fabbrica registrati o da copyright o con altri mezzi legali. Ognuna di queste parole, nomi, frasi o designazioni non puo' essere utilizzata senza il permesso esplicito del possessore o dell' utilizzatore del marchio, del marchio registrato, del copyright o delle altre protezioni legali per queste parole, frasi, nomi o designazioni. Questo requisito deve essere soddisfatto anche se queste parole, nomi, frasi o designazioni non sono identificate come protette in questo manuale.

Gli schermi utilizzati nel Capitolo 1 sono tratti dai seguenti programmi coperti da marchio di fabbrica registrato:

Aegis Animator e Aegis Images sono marchi di fabbrica di Aegis Development,Inc. Amigaterm, Graphicraft, Amiga Macro Assembler e MindWalker sono marchi di fabbrica di Commodore-Amiga, Inc. Analyze! e' un marchio di fabbrica di Micro-Systems Software, Inc. Chessmaster 2000 e' un marchio di fabbrica di The Software Toolworks Deluxe Paint,Instant Music e Marble Madness sono marchi di fabbrica di Electronic Arts Leader Board e' un marchio di fabbrica di Access Software Master Type Improved e' un marchio di fabbrica di Scarborough by Mindscape,Inc. Maxiplan e MaxiSoft sono marchi di fabbrica di MaxiSoft. Softwood File IISG e' un marchio di fabbrica di Softwood Company. Music Studio e' un marchio di fabbrica di Activision, Inc. Page Setter e' un marchio di fabbrica di Gold Page, Inc. Talking Coloring Book e' un marchio di fabbrica di JMH Software of Minnesota,Inc.

Le informazioni contenute nel Capitolo 7,AmigaDOS e CLI sono utilizzate con il permesso di Bantam Computer Books.

Part Nr. 319 926-04
Rev. Nr. 1.0

COPYRIGHT

Questo manuale e' protetto da Copyright (c) 1985,1986,1987 Commodore-Amiga, Inc., tutti i diritti sono riservati. Questo documento non puo', per intero o in parte, essere fotocopiato, riprodotto, tradotto o registrato su qualsiasi supporto elettronico o in formato leggibile da calcolatori senza previa autorizzazione scritta di Commodore-Amiga, Inc.

Tutto il software descritto in questo manuale e' protetto da Copyright c 1985,1986,1987 Commodore-Amiga, Inc. tutti i diritti riservati. La distribuzione e la vendita di questi prodotti sono destinate esclusivamente all' uso dell'acquirente originale. Gli utenti legittimi di questi programmi sono autorizzati esclusivamente al caricamento dei programmi dal disco alla memoria del computer, al solo scopo di eseguire i programmi. La duplicazione, la copia, la vendita o la distribuzione sotto qualsiasi forma di questi prodotti costituiscono una violazione delle leggi vigenti.

LIMITAZIONE DI RESPONSABILITA'

COMMODORE-AMIGA, INC. NON GARANTISCE ESPLICITAMENTE O IMPLICITAMENTE I PROGRAMMI DESCRITTI IN QUESTO MANUALE, LA LORO QUALITA', LE PRESTAZIONI, LA COMMERCIABILITA' O LA LORO IDONEITA' A QUALSIASI TITOLO. QUESTI PROGRAMMI SONO VENDUTI "COSI' COME SONO". QUALSIASI RISCHIO PER QUANTO CONCERNE LA QUALITA' E LE PRESTAZIONI E' A CARICO DELL' ACQUIRENTE. SE I PROGRAMMI DOVESSERO MOSTRARE DEI DIFETTI DOPO L' ACQUISTO, L' INTERO COSTO DEI DANNI DERIVATI E' A CARICO DELL' ACQUIRENTE (E NON DI CHI HA CREATO I PROGRAMMI O DI COMMODORE-AMIGA,INC. O DEI DISTRIBUTORI O DEI DETTAGLIANTI).

IN NESSUN CASO COMMODORE-AMIGA,INC. POTRA' ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI CONNESSI O CONSEGUENTI A QUALSIASI DIFETTO DEI PROGRAMMI, ANCHE NEL CASO CHE FOSSE STATA AVVERTITA DELLA POSSIBILITA' DI QUESTI DANNI. ALCUNE LEGISLAZIONI NON CONSENTONO L' ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DELLE GARANZIE IMPLICITE O DELLE RESPONSABILITA' DI DANNI CONNESSI O CONSEGUENTI; IN TAL CASO LA LIMITAZIONE O L' ESCLUSIONE DI CUI SOPRA NON HANNO VALORE.

Amiga e' un marchio di fabbrica registrato di Commodore-Amiga, Inc.
Amiga Transformer e' un marchio di fabbrica di Commodore-Amiga,Inc.
Commodore e CBM sono marchi di fabbrica registrati di Commodore Electronics Limited.
Alphacom e' un marchio di fabbrica registrato e Alphapro e' un marchio di fabbrica di Alphacom, Inc.
Apple e' un marchio di fabbrica registrato di Apple Computers, Inc. ImageWriter e' un marchio di fabbrica registrato di Apple Computers, Inc.
Brother e' un marchio di fabbrica registrato di Brother Industries,Ltd.
Centronics e' un marchio di fabbrica registrato di Data Computer Corporation.
Diablo e' un marchio di fabbrica registrato di Xerox Corporation.
Epson e' un marchio di fabbrica registrato e FX-80,JX-80 e RX-80 sono marchi di fabbrica di Epson America,Inc.
Hayes e' un marchio di fabbrica registrato di Hayes Microcomputer Products,Inc.
IBM e' un marchio di fabbrica registrato di International Business Machines Corporation.
LaserJet e LaserJet PLUS sono marchi di fabbrica registrati di Hewlett-Packard Company.
Okidata e' un marchio di fabbrica registrato e Microline e Okimate 20 sono marchi di fabbrica di Okidata, una divisione di Oki America,Inc.
Qume e' un marchio di fabbrica registrato e LetterPro 20 e' un marchio di fabbrica di Qume Corporation.

PICTURES MADE BY
HOGESCHOOL VOOR DE KUNST UTRECHT FACULTEIT KUNST EN VORMGEVING
3582 VA UTRECHT/NEDERLAND

INDICE

CAPITOLO 1. Presentazione di AMIGA 500 1-1

Come funziona AMIGA 1-4
Caratteristiche peculiari di AMIGA 500 1-5
Il software di AMIGA 500 1-7

CAPITOLO 2. Montare AMIGA 500 2-1

Dove si trovano i connettori 2-1
Prima di iniziare 2-2
Collegare il Mouse 2-3
Collegare il Monitor Video 2-4
Collegare l' Audio 2-7
Inserire la Spina 2-9

CAPITOLO 3. Iniziando 3-1

Nota sul Mouse 3-1
Come utilizzare i dischi 3-1
Muovere il Puntato re 3-7
Selezionare le Icone 3-9
Spostamento 3-12
Utilizzare i Menu' 3-13
Comandi e Scelte 3-16
Copiare i Dischi Utilizzando il Menu' 3-17
Inizializzare AMIGA 3-20

CAPITOLO 4. Workbench 4-1

Cosa e' Workbench 4-1
Cosa Contiene Workbench 4-2
Creare un Project 4-3
Operazioni con Tools e Projects 4-7
Operazioni con i Drawers 4-12
Operazioni con le Windows 4-16
Operazioni sugli Schermi 4-27

Operazioni con i Requester 4-32
Operazioni Riguardanti i Dischi 4-34
Riinizializzare Workbench 4-36
Altre Operazioni di Workbench 4-36

CAPITOLO 5. Strumenti Workbench 5-1

L' Orologio 5-1
Il Taccuino 5-7
La Calcolatrice 5-31
L' Icon Editor 5-34
Say: il Sintetizzatore Vocale 5-53
Graphic Dump 5-55
SetMap 5-55
NoFastMem 5-56

CAPITOLO 6. Preferences 6-1

Preferences 6-1
Il Tool Preferences 6-2
Modificare il Puntatore 6-8
Stampanti 6-11
Utilizzare e Salvare Preferences 6-15

CAPITOLO 7. AmigaDOS e CLI 7-1

Accedere a CLI 7-1
Comandi CLI di Uso Comune 7-3
Commenti Finali 7-25

CAPITOLO 8. Ampliare AMIGA 8-1

Precauzioni 8-1
Aggiungere Memoria ad AMIGA 8-2
Aggiungere un Disk Drive ad AMIGA 8-2
Stampanti per AMIGA 8-3
Aggiungere un Modem 8-5
Altre Periferiche 8-5

CAPITOLO 9. Manutenzione di AMIGA 500 9-1

Precauzioni AMIGA 9-1
Manutenzione dei Dischi 9-2
Pulire il Mouse 9-3
Disturbi Radio e Televisivi 9-5

APPENDICE A. Dati Tecnici A-1

Specifiche di AMIGA 500 . . . . . A-2
Input/Output A-3
Teoria di funzionamento A-12
Chips Custom A-15
Mappa della memoria di AMIGA 500 . . . . . A-25

APPENDICE B. Informazioni AmigaDOS B-1

Comandi AmigaDOS B-1
Comandi Screen Editor B-3
Messaggi AmigaDOS B-5

APPENDICE C. La Tastiera di AMIGA 500 . . . . . C-1

Schema della Tastiera C-1
Utilizzare AMIGA Senza il Mouse C-5
Mappe dei Tasti Internazionali C-6

APPENDICE D. Codici Escape delle Stampanti D-1

APPENDICE E. Bibliografia di AMIGA E-1

APPENDICE F. Schemi di AMIGA 500 . . . . . F-1

Glossario G-1

Indice Analitico I-1

Questo manuale e' stato studiato in modo da permettervi di montare e di iniziare ad utilizzare il vostro AMIGA 500 con il minimo sforzo. E' composto da nove capitoli, sei appendici, un glossario ed un indice. Qui di seguito potete trovare una breve descrizione delle parti che costituiscono il manuale.

CAPITOLO 1. PRESENTAZIONE DI AMIGA 500: riassume le potenzialita' e le caratteristiche di AMIGA 500.

CAPITOLO 2. MONTARE AMIGA 500: vi insegna a mettere insieme le parti che compongono il vostro AMIGA. Se utilizzate AMIGA per la prima volta vi consigliamo di leggere il **CAPITOLO 3** INIZIANDO per imparare le cose basilari.

CAPITOLO 4. WORKBENCH: descrive i fondamenti dell' uso di Workbench per familiarizzarvi con elementi quali le icone, i menu' e l' uso del mouse.

CAPITOLO 5. STRUMENTI WORKBENCH: descrive gli utili strumenti disponibili sul disco di Workbench compreso l' orologio di AMIGA, la calcolatrice, il taccuino, il sintetizzatore di voce, la stampa grafica ed il selettore di tastiere internazionali.

CAPITOLO 6. PREFERENCES: vi spiega come personalizzare il vostro AMIGA cambiando i valori stabiliti in Preferences di Workbench.

CAPITOLO 7. AMIGADOS E CLI: vi spiega come utilizzare AMIGA Disk Operating System scrivendo direttamente i comandi attraverso la Command Line Interface (CLI).

CAPITOLO 8. AMPLIARE AMIGA 500: descrive le stampanti, la memoria addizionale, i dischi, i modem ed altre periferiche che sono disponibili per ampliare il vostro AMIGA.

CAPITOLO 9. MANUTENZIONE DI AMIGA 500: vi consiglia come mantenere in piena efficienza il vostro AMIGA.

APPENDICE A. DATI TECNICI: contiene le specifiche tecniche, i diagrammi dei connettori di input/output, la teoria di funzionamento, la mappa della memoria, ed il diagramma a blocchi.

APPENDICE B. INFORMAZIONI AMIGADOS: contiene un riassunto dei comandi di AmigaDOS e dello Screen Editor (ED), la lista del numero degli errori di AMIGA e le azioni da intraprendere in caso di errore.

APPENDICE C. LA TASTIERA DI AMIGA 500: descrive le quattro sezioni che costituiscono la tastiera e quali tasti utilizzare per ottenere le stesse funzioni del mouse: muovere il Puntatore, selezionare ed utilizzare i menu'. In questa appendice sono comprese anche le mappe dei tasti per le diverse configurazioni della tastiera di AMIGA 500.

APPENDICE D. CODICI ESCAPE DELLE STAMPANTI: riassume i codici di controllo che AMIGA utilizza nel comunicare con le stampanti.

APPENDICE E. BIBLIOGRAFIA DI AMIGA: elenca le guide e le pubblicazioni disponibili sul mercato per il sistema AMIGA.

APPENDICE F. SCHEMI DI AMIGA 500: contiene gli schemi tecnici dettagliati di AMIGA.

Il **GLOSSARIO** definisce i termini speciali di particolare importanza.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI

Le possibilita' di AMIGA 500 sono cosi' estese che non possono essere esaurite in un unico libro. Per maggiori informazioni sul modo di funzionamento di AMIGA si consiglia di far riferimento ad Amiga Hardware Manual, Amiga ROM Kernel Manual, AmigaDOS Manual e Intuition: The AMIGA User Interface.

Far riferimento all'Appendice E per una lista delle pubblicazioni attualmente disponibili su AMIGA.

AMIGA

CAPITOLO 1: PRESENTAZIONE DI AMIGA 500

Questo capitolo e' una presentazione di AMIGA 500 e ne descrive brevemente le caratteristiche e potenzialita'.

La prima parte e' dedicata ai componenti del sistema AMIGA e ne riassume i metodi di lavoro: questa sezione e' rivolta in particolare a coloro che si accostano per la prima volta ad un microcomputer in generale o ad AMIGA in particolare.

La seconda parte riassume i punti peculiari di AMIGA 500 ed e' rivolta in particolare ai programmatori e a chi si occupa di sviluppare software. Questa sezione non e' tuttavia indispensabile per poter utilizzare il software applicativo.

La terza parte dimostra come le varie caratteristiche di AMIGA 500 siano state sfruttate in diversi programmi. Potrete rendervi conto come, indipendentemente dal vostro livello di esperienza o dai vostri particolari interessi, esistano programmi AMIGA in grado di soddisfare le vostre esigenze di elaborazione. Scoprirete anche che questi programmi sono sostanzialmente piu' economici di quelli analoghi per altri microcomputer anche se spesso i programmi per AMIGA vi permettono di fare cose semplicemente impossibili con gli altri microcomputer.

PRESENTAZIONE DI AMIGA 500

Lo spettro di potenzialita' che vi offre AMIGA 500 e' vasto, sofisticato, versatile e disponibile. La sua grande potenza e' stata resa cosi' facilmente accessibile e cosi' semplice da controllare che anche chi si accosta per la prima volta ad un computer e' in grado di utilizzarla con minimo sforzo

AMIGA 500 mantiene tutte quelle caratteristiche che hanno spinto a definire l'AMIGA 1000 "la Maserati dei microcomputers": l'alta velocita' ed efficienza di elaborazione;le risorse grafiche e video veramente superbe;il suono stereo particolarmente avanzato e le qualita' musicali;la capacita' di eseguire piu' lavori contemporaneamente (multitasking);una struttura di file unica nel suo

genere che permette ai programmi di scambiare dati di varii tipi (programmi, grafici, suoni);la facile espandibilita' ed altre caratteristiche ancora.In AMIGA 500 queste capacita' sono state migliorate ed altre, del tutto nuove, sono state aggiunte. Ad esempio AMIGA 500 e' dotato di base di 512 Kbyte di RAM espandibili internamente ad un intero megabyte (aggiungendo l'unita' di espansione di memoria A501). L'intera memoria e' direttamente accessibile, eliminando quindi il tempo che gli altri microcomputer devono impegnare nell'accedere in maniera indiretta all'espansione di memoria RAM (ad esempio utilizzando la RAM come fosse un disco). Questo fatto comporta un notevole vantaggio per AMIGA nella velocita' di elaborazione.

In questo capitolo troverete una sezione che descrive le caratteristiche piu' importanti di AMIGA 500 e che vi convincera' come, scegliendolo, avete scelto il microcomputer piu' avanzato attualmente disponibile.

AMIGA 500 racchiude un certo numero di componenti - tastiera,disk drive, e CPU - in un'unica unita' che viene chiamata unita' principale. Un tipico sistema AMIGA e' composto da questa unita' e da altri componenti addizionali. La descrizione schematica che segue vi presenta questi componenti e la loro funzione principale. Il Capitolo 2 vi spieghera' come collegarli in modo da poter iniziare immediatamente ad utilizzare il sistema.

● L'Unita' Principale contiene i circuiti del computer, la tastiera ed il drive incorporato, un floppy da 3"1/2 (tre pollici e mezzo). I circuiti del computer comprendono la CPU (Central Processing Unit o unita' centrale di calcolo) ed altri microcircuiti che contengono, sia la memoria che i circuiti di elaborazione (es. i chips dedicati al suono e alla grafica). Nella parte inferiore dell'unita' si trova uno slot di espansione in cui si puo' inserire la memoria aggiuntiva. Sul retro si trovano jacks, connettori, porte a cui possono essere collegate le periferiche (apparecchiature esterne aggiuntive come le stampanti, i modem ed i drive per dischi addizionali).

● La Tastiera, sull' unita' principale, e' simile a quella di una macchina da scrivere con alcuni tasti aggiuntivi e viene utilizzata sia per immettere i comandi ed i dati sia per rispondere ai messaggi inviati dal computer.Con 94 tasti,la tastiera di AMIGA e' praticamente la piu' completa tra quelle disponibili attualmente nel campo dei micro Vedere l'Appendice C per i dettagli sullo schema e le funzioni della tastiera.

Nota sulla tastiera:
La tastiera del vostro AMIGA potrebbe avere il tasto Commodore al posto del tasto AMIGA sulla sinistra della barra spaziatrice. Questi tasti sono perfettamente identici dal punto di vista funzionale e differiscono semplicemente per il simbolo che vi e' raffigurato. Ogni riferimento al tasto AMIGA e' valido per il tasto Commodore e viceversa qualsiasi riferimento al tasto Commodore e' valido per il tasto AMIGA.

● Il Disk Drive si trova sulla parte destra dell'unita' principale. Quando inserite il disco contenente il software nel drive, il sistema potra', sia leggere che scrivere informazioni sul disco.

● Il Mouse consiste in una pallina piccola e dura, inserita in un contenitore delle dimensioni del palmo della mano.Utilizzerete il mouse per muovere il Puntatore (pointer) da un punto all'altro dello schermo e selezionare le diverse opzioni di AMIGA. Il mouse e' collegato ad una delle porte presenti sull'unita' principale.

● I Dischi Software hanno le dimensioni di un quadrato da 3"1/2 (3,5 pollici = 9 cm.) e contengono istruzioni per il computer.

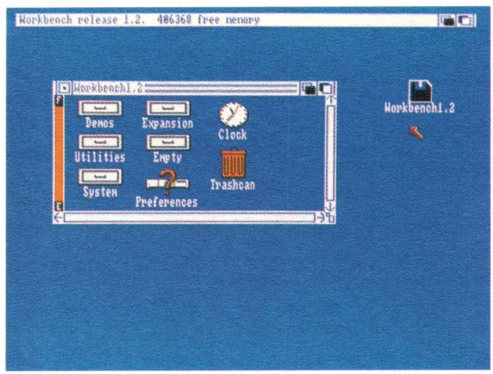
● L'Alimentatore e' fornito di due cavi di cui uno deve essere inserito in una delle porte dell'unita' principale, mentre l'altro deve essere collegato alla rete elettrica.

● Il Monitor visualizza informazioni in risposta ad azioni intraprese da voi o dal computer. Il monitor (che puo' essere scelto tra numerosi modelli e che non e' compreso nella dotazione di AMIGA 500) si collega sul retro dell'unita' principale.

Vedere il Capitolo 2 per le istruzioni sui collegamenti.

COME FUNZIONA AMIGA

AMIGA 500 e' un sistema del tipo a windows/icone/mouse/menu'/puntatore. In altri termini cio' significa che utilizzerete il mouse per muovere il Puntatore (che ha la forma di una piccola freccia) sullo schermo e portarlo sull'icona (piccola figura) che identifica la funzione che volete selezionare. In alcuni casi la scelta presuppone la visualizzazione di un menu' (una lista di opzioni) su cui dovrete selezionare cio' che vi occorre. Il processo di visualizzazione e selezione puo' anche coinvolgere una o piu' windows (finestre o aree distinte dello schermo che possono accettare o visualizzare informazioni).
Lavorando con AMIGA vi troverete spesso ad utilizzare uno strumento software chiamato Workbench che contiene menu', windows ed altre funzioni caratteristiche del sistema. Per ulteriori dettagli sul funzionamento del sistema AMIGA basato su icone, vedere i Capitoli 3,4,5 e 6.



Se non volete utilizzare il sistema Workbench con i menu' e le icone, potete comunicare direttamente con AmigaDOS attraverso la tastiera utilizzando CLI (Command Line Interface o interfaccia a linea di comando) che e' descritto nel Capitolo 7.

CARATTERISTICHE PECULIARI DI AMIGA 500

Le caratteristiche di AMIGA non hanno rivali ne' per numero ne' per qualita' nel campo dei microcomputer. Diverse di queste caratteristiche sono esclusive di AMIGA, altre sono all'avanguardia rispetto a quelle similari di altri sistemi: le troverete riassunte nei paragrafi che seguono.

Grafica a Colori Sofisticata

Le qualita' grafiche avanzate di AMIGA sono in grado di produrre schermi pittoreschi a colori e ad alta risoluzione sia in maniera statica che animata. La risoluzione normale puo' essere di 320 X 256 pixel o di 320 X 512 pixel, mentre l'alta risoluzione varia da 640 X 256 a 640 X 512 pixel. A seconda del modo grafico si possono utilizzare 16 o 32 colori a scelta da una tavolozza di 4096 colori.

Audio Stereo Digitale.

AMIGA 500 dispone di un sistema stereo versatile basato su due canali e quattro voci. Le quattro voci sono organizzate in due voci per canale. Possono essere aggiunte altre espansioni (come l'interfaccia MIDI) per sfruttare al meglio le caratteristiche sofisticate di generazione digitale dei suoni e della musica.

Multitasking-Utilizzare Diversi Programmi Contemporaneamente.

Il multitasking per un computer significa eseguire simultaneamente piu' programmi, una caratteristica unica della famiglia AMIGA tra i microcomputer della stessa fascia di prezzo. Ad esempio, con AMIGA 500 potrete utilizzare un programma di contabilita' contemporaneamente ad un word processor. Nel caso che i programmi chiedessero nello stesso istante di usufruire della stessa risorsa del sistema, il computer stesso si incarica di assegnarla tenendo conto della priorita' che avete stabilito. Poiche' il multitasking vi permette ad esempio di stampare un rapporto mentre state lavorando su un altro, la vostra produttivita' cresce notevolmente.

Conversione Diretta Testo-Parlato.

Le parole immesse attraverso la tastiera possono essere direttamente pronunciate in inglese usando il sintetizzatore vocale SAY. Questa e' un'altra delle caratteristiche peculiari dei microcomputers AMIGA.

Standard File Format per un Facile Scambio di Dati Tra Programmi.

La famiglia AMIGA utilizza uno speciale formato dei file noto come Interchange File Format o semplicemente IFF che fornisce una struttura comune per tutti i file di AMIGA indipendentemente dal tipo di dati in essi contenuti (programmi, dati grafici o sonori). Grazie al formato IFF, AMIGA 500 puo' scambiare dati tra i piu' diversi programmi. Questa caratteristica di gestione dei file e' una caratteristica esclusiva di AMIGA.

Grafica, Windows e Suono Gestiti tramite Linguaggi Standard.

Anche le funzioni piu' sofisticate di AMIGA come la grafica, la gestione delle windows e dei suoni possono essere sfruttate in entrambi i linguaggi di programmazione standard: BASIC e C.

Possibilita' di Collegare Disk Drive di Tipo Diverso.

AMIGA 500 puo' utilizzare sia floppy disks da 3"1/2 che da 5"1/4.

Espandibilita'

La caratteristica piu' importante di AMIGA 500 e' la sua versatilita' nelle possibilita' di espansione che comprendono:

Espansione Interna di Memoria.

La memoria interna di AMIGA 500 e' espandibile internamente fino ad 1 megabyte (aggiungendo l'unita' di espansione di memoria A501) ed il sistema operativo e' in grado di indirizzarla interamente in maniera diretta. Il risultato e'

un considerevole vantaggio in termini di velocita' perche' AMIGA non e' costretto a ricorrere a metodi indiretti e costosi in termini di tempo per poter accedere alla memoria addizionale, come sono costretti a fare la maggior parte degli altri microcomputer che utilizzano la RAM come fosse un disco.

Disk Drives Esterni Aggiuntivi.

Potete collegare fino a due disk drives esterni: un secondo drive da 3"1/2 ed un drive da 5"1/4.

Interfaccia MIDI.

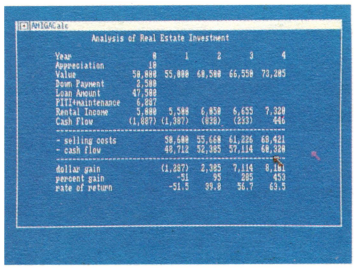
Equipaggiato con un'interfaccia MIDI opzionale, AMIGA 500 vi permette di collegare e gestire una grande quantita' di componenti musicali sofisticati compatibili con i computer come ad esempio i sintetizzatori. Unendo le caratteristiche dell'interfaccia MIDI con l'estrema flessibilita' della generazione sonora stereo multivocale di AMIGA avete a disposizione un sistema digitale di musica e suoni che rappresenta quanto di meglio possa offrire attualmente il mercato.

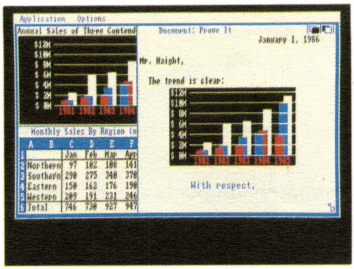
Il Software di AMIGA 500.

E' il software che mette a vostra disposizione tutta la potenza di AMIGA 500.

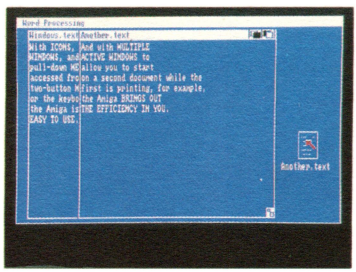
Come dimostrano i paragrafi che seguono, il software di AMIGA 500 e' in grado di coprire un'area vasta ed in continua espansione che comprende grafici commerciali e di produttivita', suono, istruzioni, ricreazione, programmazione e telecomunicazioni.

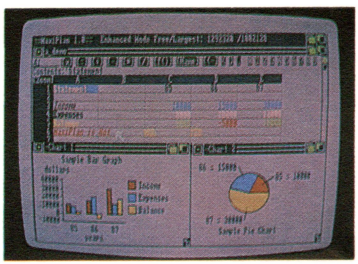
Produttivita'.



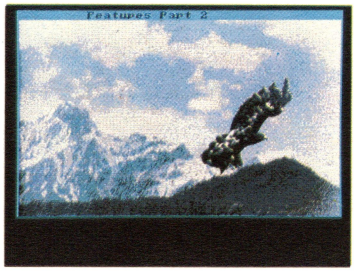


Con AMIGA 500 avete a disposizione un potente strumento per i vostri affari. Potrete preparare bilanci preventivi, gestire la contabilita', utilizzare un word processing, fare previsioni, programmare ed altre cose ancora. L'eccellente grafica di AMIGA puo' migliorare i vostri rapporti d'affari e le presentazioni. Spreadsheets sofisticati vi permettono di analizzare sia dati numerici che bilanci finanziarii ed includono anche la possibilita' di proiezioni. Potete utilizzare i dati contabili e finanziari per creare grafici a barre o a torta. AMIGA puo' aiutarvi a migliorare il controllo sulle attivita' lavorative con programmi per la gestione del vostro tempo e tenendo costantemente sotto osservazione gli ordini e le spese. Programmi di data base vi permettono di creare sofisticati sistemi di file in cui potrete memorizzare qualsiasi cosa, dall'elenco dei clienti ad immagini digitalizzate. Grazie alla sua potenza AMIGA rende facili anche le gestioni di dati piu' complesse.

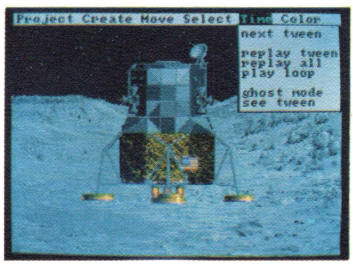




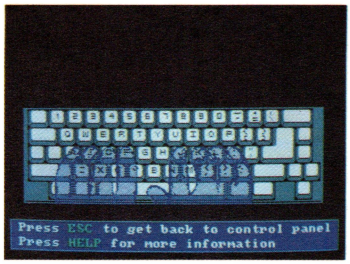
Grafica ed Arte.

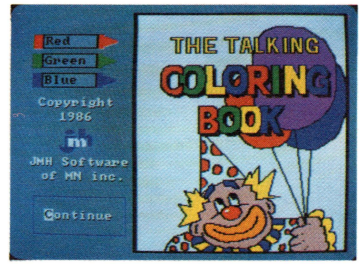


AMIGA offre possibilita' praticamente illimitate nel campo della grafica che sono messe a vostra disposizione dai numerosi programmi grafici disponibili. Sarete in grado di controllare tutti i 4096 colori di AMIGA per creare i vostri capolavori. Alcuni programmi vi permettono di animare le vostre immagini o produrre effetti video. Potrete creare libri di favole e presentazioni grafiche, proiezioni di diapositive ed altri effetti speciali.



Istruzione

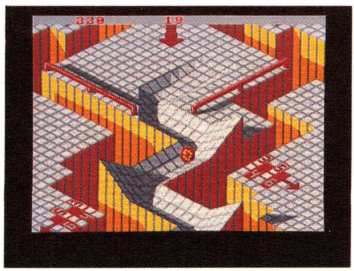


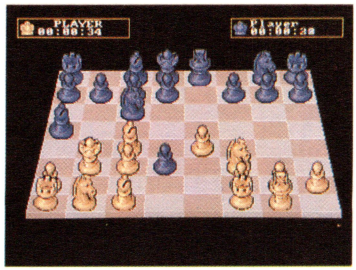


I computer sono ormai diffusi nel campo dell'istruzione e le sue caratteristiche pongono AMIGA come il primo della classe. I programmi dedicati a questo settore utilizzano le peculiarita' di AMIGA nel campo della grafica, del suono e del parlato per creare interessanti esperienze educative che non sono limitate ai ragazzi, ma possono sviluppare ed approfondire le vostre conoscenze nel campo del lavoro.

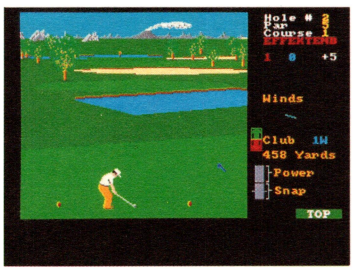
A partire dalle prime esperienze prescolari come il riconoscimento delle forme e dei colori fino alla trigonometria per gli studenti delle scuole superiori, tutta la vostra famiglia trovera' l' istruzione su AMIGA piena di colori e stimolante.

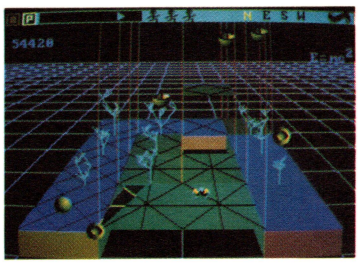
Ricreazione



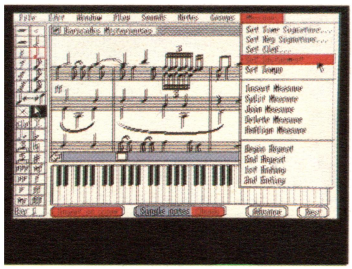


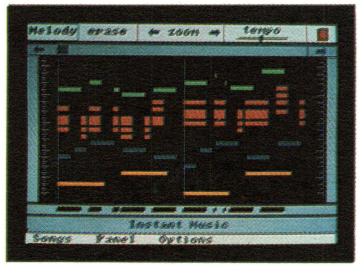
La grafica spettacolare di AMIGA, il suono digitale e l'animazione realistica costituiscono la base di un divertimento eccezionale. Indipendentemente dai vostri interessi particolari AMIGA ha senz'altro qualcosa per voi: la sua velocita' di elaborazione unita alla grafica ed al suono permettono a chi progetta i giochi di crearne di meravigliosi e grazie alla memoria disponibile la fluidita' dell'azione e' pari al suo aspetto esteriore. Sia che preferiate le sfide basate sulla prontezza dei riflessi, sia che amiate l'intensa concentrazione di una partita a scacchi ad alto livello, AMIGA e' in grado di soddisfare la vostra sete di divertimento.





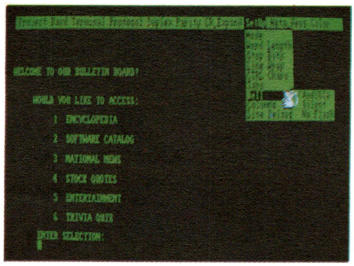
Musica e Suono.

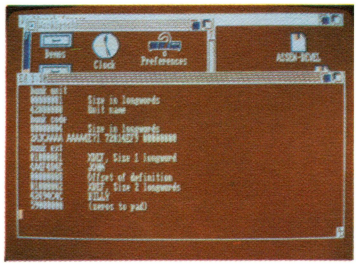




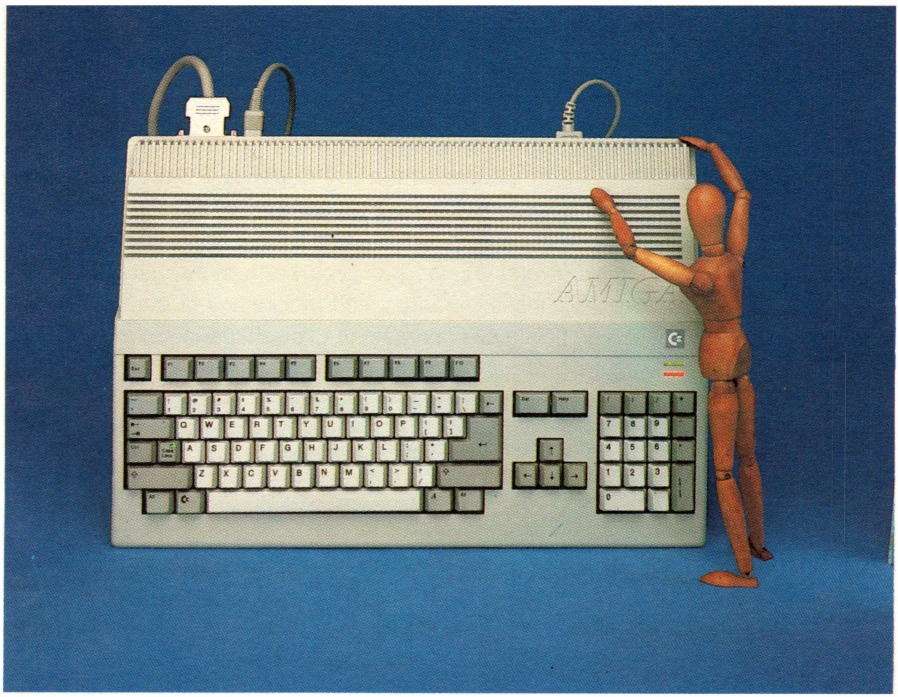
Potrete fare dell'ottima musica con il suono stereo digitalizzato ad alta qualita' di AMIGA. Potrete suonare strumenti sintetizzati, scrivere pezzi per piu' di una voce, o semplicemente divertirvi suonando con la tastiera. Potete anche "improvvisare" con il computer. Potrete realizzare effetti sonori realistici o utilizzare il sintetizzatore vocale per far parlare il vostro AMIGA e sul mercato troverete programmi che lo trasformano in un banco di regia da studio. Composizione, esecuzione, registrazione, riproduzione, la potenzialita' di AMIGA nel campo dei suoni e' veramente incredibile.

Telecomunicazioni, Linguaggi di Programmazione per Computer ed Altro.





I programmi disponibili non si fermano qui. I programmi per Telecomunicazioni vi permettono di collegarvi direttamente con la vostra banca, inviare o ricevere posta elettronicamente, e accedere a servizi informativi o ad altri computer dislocati in tutto il mondo grazie ad un modem e ad una normale linea telefonica. Sono disponibili diversi linguaggi di programmazione per AMIGA e tra questi LISP, C, PASCAL. Infine numerosi altri programmi vi permettono di spaziare dall'intelligenza artificiale alla riparazione di dischi danneggiati.



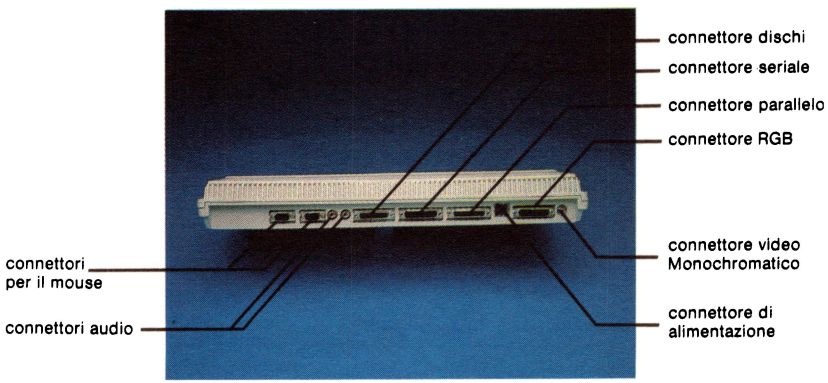
CAPITOLO 2: MONTARE AMIGA 500

Per montare AMIGA occorrono solamente pochi minuti. Le parti da collegare tra di loro sono:

- l'unita' principale
- l'alimentatore
- il mouse
- il monitor (disponibile presso i rivenditori AMIGA)
- l'unita' di memoria aggiuntiva A501 (opzionale)

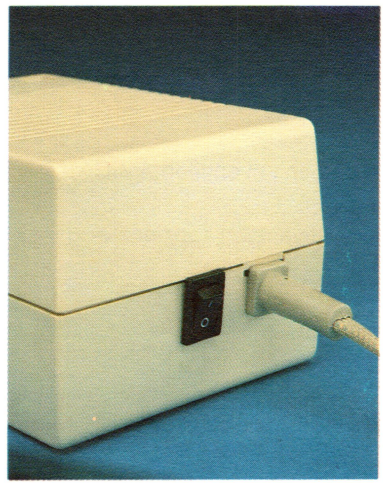
Dove si Trovano i Connettori.

Sulla parte posteriore dell'unita' principale troverete un certo numero di connettori a cui dovrete collegare i cavi.



Prima di Iniziare.

Prima di collegare il vostro AMIGA accertatevi di aver letto attentamente le istruzioni. Anche se montarlo non e' per nulla difficile, tuttavia esiste il rischio di danneggiarlo se non si seguono le istruzioni.



FATE ATTENZIONE AL CARTONCINO CHE SI TROVA NEL DISK DRIVE. Anche se sembra incredibile, molti AMIGA si guastano semplicemente perche' non si e' prestato sufficiente attenzione nel rimuoverlo. Il cartoncino si trova all'interno dello sportello del drive ed e' stato studiato per proteggerlo durante il trasporto: assicuratevi di aver premuto il tasto che apre il drive stesso prima di estrarlo, in modo che possa scivolare fuori con facilita'. Vi consigliamo di conservarlo per poterlo riutilizzare in caso di spostamenti.

RICORDATEVI DI SPEGNERE IL COMPUTER PRIMA DI COLLEGARE O SCOLLEGARE SPINE E CONNETTORI.

Osservate dove si trova il pulsante per l'accensione e lo spegnimento (on/off): e' sull'alimentatore.

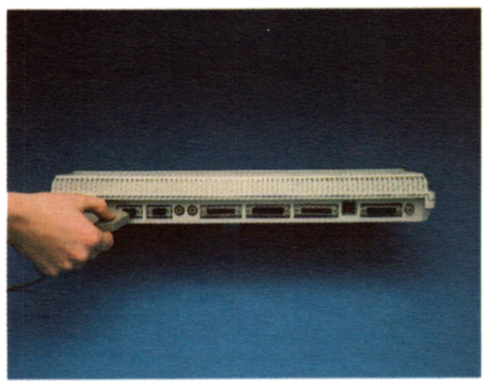
Forse lo troverete scomodo, ma **non spegnete assolutamente AMIGA semplicemente togliendo la spina**. Cosi' facendo rischiate di danneggiare l'alimentatore o lo stesso AMIGA.

Vi suggeriamo di procurarvi una presa multipla, che potrete trovare in qualsiasi negozio di elettricita', in modo da poter collegare contemporaneamente tutti i componenti del sistema e poterli accendere o spegnere con un unico pulsante evitando gli intrecci di cavi ed il continuo inserire e disinserire spine.

Quando collegate i cavi, cercate di essere sicuri di inserire il cavo corretto nel connettore giusto. L'illustrazione vi potra' aiutare nell'identificare le connessioni. Ricordatevi di **non cercare di inserire a forza** un cavo in un connettore ; controllate due volte che la spina corrisponda alla presa.

Collegare il Mouse.

Prima di collegare un mouse nuovo, giratelo verso l'alto e togliete il pezzo di gomma che serve a fissare la pallina del mouse. (Se non riuscite a togliere tutta



la gomma, leggete la sezione "Pulizia del Mouse" nel Capitolo 9 dove si spiega come togliere la pallina.)

Per collegare il mouse dovete semplicemente inserire la parte terminale del cavo nel connettore identificato dalla scritta "JOY 1" che si trova sulla parte posteriore dell'unita' principale. E' un collegamento a tenuta che permette di mantenere la spina al suo posto, percio' cercate di inserirlo con decisione.

Se siete mancino potrete piazzare il mouse sulla sinistra del computer, ma in ogni caso controllate che lo spazio che avete scelto per il mouse sia una superficie pulita e piatta delle dimensioni di circa 30 X 30 centimetri.

Collegare il Monitor Video.

Il monitor video serve per visualizzare informazioni. Sono tre i tipi di monitor video che si possono utilizzare con AMIGA:

● Un monitor a colori RGB analogico. Il Monitor AMIGA disponibile presso i rivenditori AMIGA e' un monitor RGB. Normalmente questo tipo di monitor e' quello che permette di avere la migliore qualita' ed i modelli 1081 e 1084 ad ingresso analogico, permettono di visualizzare i 4096 colori di AMIGA con la risoluzione di 640 X 512 pixel.

● Un monitor a colori RGB digitale. I monitor digitali come quelli utilizzati sui PC IBM possono visualizzare solamente 16 colori invece dei 4096 disponibili. Sebbene sia possibile utilizzare questi tipi di monitor con AMIGA (attenzione che il cavo sia quello corretto) non sono consigliati.

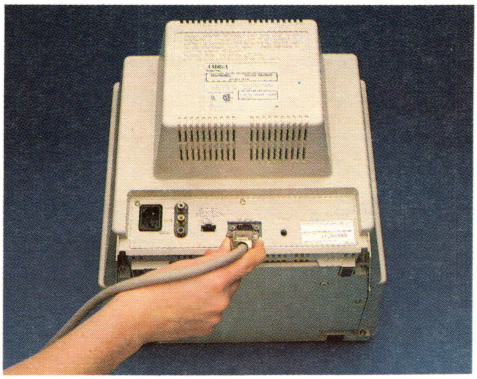
● Un monitor monocromatico (video composito). Come dice il nome, un video monocromatico e' in grado di visualizzare un solo colore e fornisce immagini molto chiare dei testi. Alcuni di questi hanno la possibilita' di utilizzare AMIGA in modo interlacciato (vedere il Capitolo 6 per maggiori dettagli sul modo interlacciato) e forniscono un'uscita composta da 4096 diversi toni di grigio (e non semplicemente in bianco e nero).

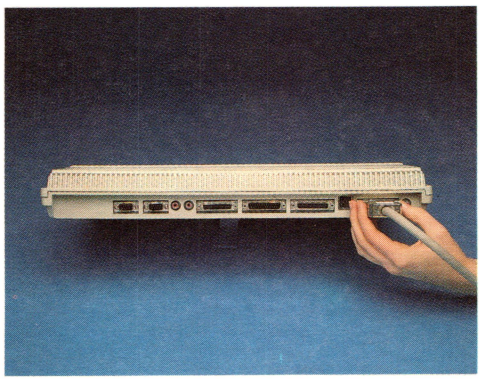
● Un televisore. Anche un televisore convenzionale (quelli che non hanno una presa per l'ingresso diretto del segnale video) puo' essere utilizzato con AMIGA servendosi di un modulatore opzionale (A521) che deve essere inserito nella porta RGB.

Quando scegliete un monitor tenete presente che le televisioni ed i monitor NTSC non sono in grado di visualizzare lo stesso numero di informazioni dei monitor RGB. Questi infatti possono presentare 80 caratteri su ogni riga in maniera chiara, mentre gli altri non possono presentarne piu' di 60.

Collegare un Monitor RGB.

Per collegare un AMIGA RGB Monitor, utilizzate il cavo video fornito con il monitor. Inserite la spina SCART del cavo video nel connettore che si trova nella parte posteriore del monitor:



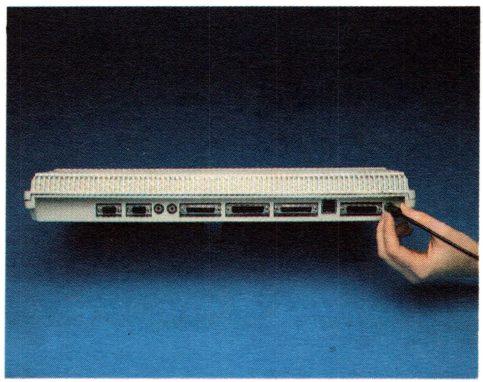


Inserite l' altra estremita' del cavo nel connettore RGB che si trova sul retro di AMIGA:

Per collegare altri monitor RGB, consultate il vostro rivenditore AMIGA per il cavo corretto e per le istruzioni.

Collegare un Monitor Monocromatico.

Per collegare un monitor video monocromatico ad AMIGA, utilizzate un cavo schermato con spina fono RCA ad entrambi i capi. (Potrete trovare il cavo presso il vostro rivenditore AMIGA). Inserite un capo del cavo nell'apposita presa sul monitor e l'altro capo nel jack per video monocromatico che si trova nella parte posteriore di AMIGA:



Collegare un Televisore

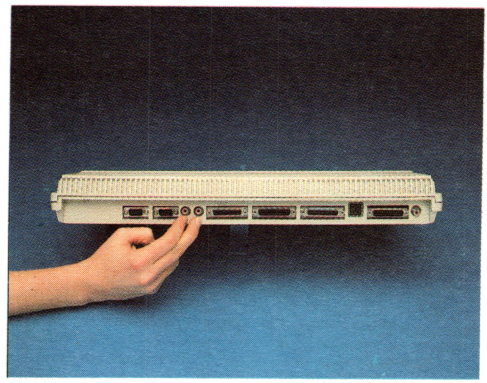
Per utilizzare un televisore convenzionale avete bisogno di:

- Un modulatore TV.
- Un cavo per il modulatore.
- Una scatola di derivazione.

che potete trovare presso il vostro rivenditore AMIGA unitamente alle istruzioni.

Collegare l'Audio.

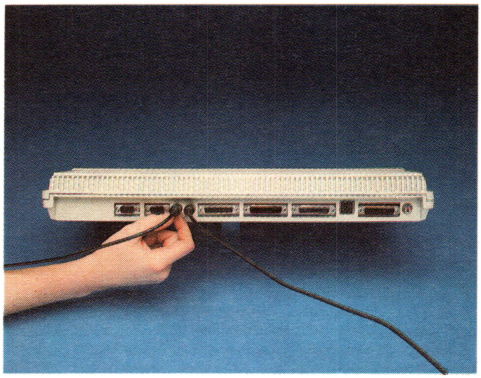
Vi sono due prese sul retro di AMIGA che permettono di collegarlo ad apparecchiature audio.



A meno che non abbiate collegato ad AMIGA un televisore convenzionale attraverso il modulatore TV, dovete collegare il computer ad un sistema audio o al connettore audio che troverete su diversi monitor, per poter ascoltare i suoni generati da AMIGA.

Collegare AMIGA ad un Sistema Stereo.

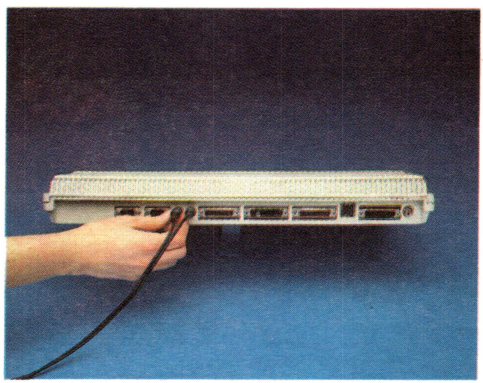
Per collegare AMIGA ad un sistema stereo, avete bisogno di due cavi. Ognuno di questi deve essere dotato, ad un estremo, di una spina che corrisponda alla presa che si trova sul vostro amplificatore (generalmente una spina fono RCA) e all'altro estremo una spina fono RCA che deve essere inserita nel computer.



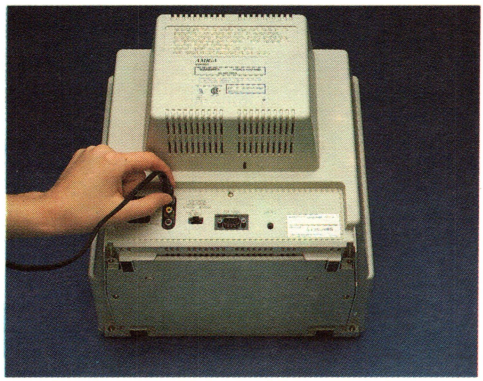
In diversi sistemi stereo vi sono ingressi addizionali spesso etichettati come "Auxiliary" o "Aux." a cui collegherete un capo di ognuno dei due cavi. Sulla parte posteriore di AMIGA vi sono due connettori audio, uno per il canale destro e l'altro per il canale sinistro ai quali dovrete collegare l'altro capo dei cavi.

Collegamento dell'Audio per i Monitors.

Alcuni monitors, tra cui i modelli 1081 e 1084, sono dotati di un altoparlante interno, e per collegarlo dovete utilizzare il cavo SCART (viene fornito in dotazione con i monitor AMIGA).

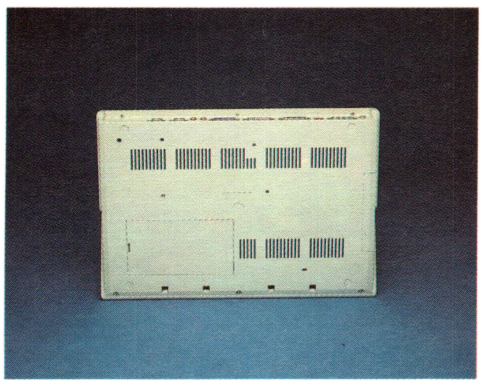


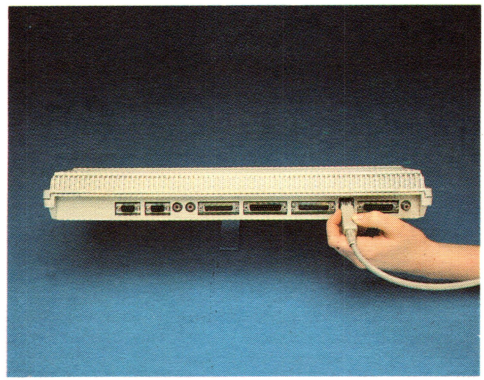
Collegate le due spine all' estremita' del cavo di colore nero che fuoriesce dalla spina SCART nelle prese situate sul retro di AMIGA.



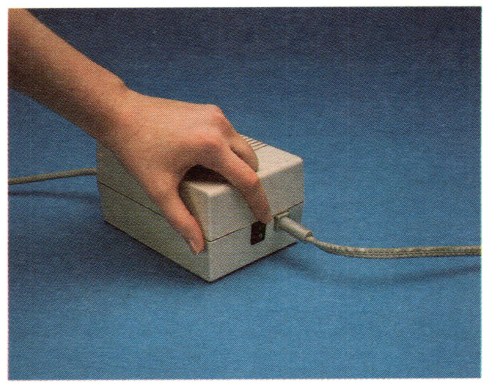
Inserire la Spina.

Avete quasi finito di montare il vostro AMIGA. Prima di collegare la spina ed accenderlo, accertatevi che non vi sia nulla che ostruisca i fori di ventilazione che si trovano sul fondo dell'unita' principale:

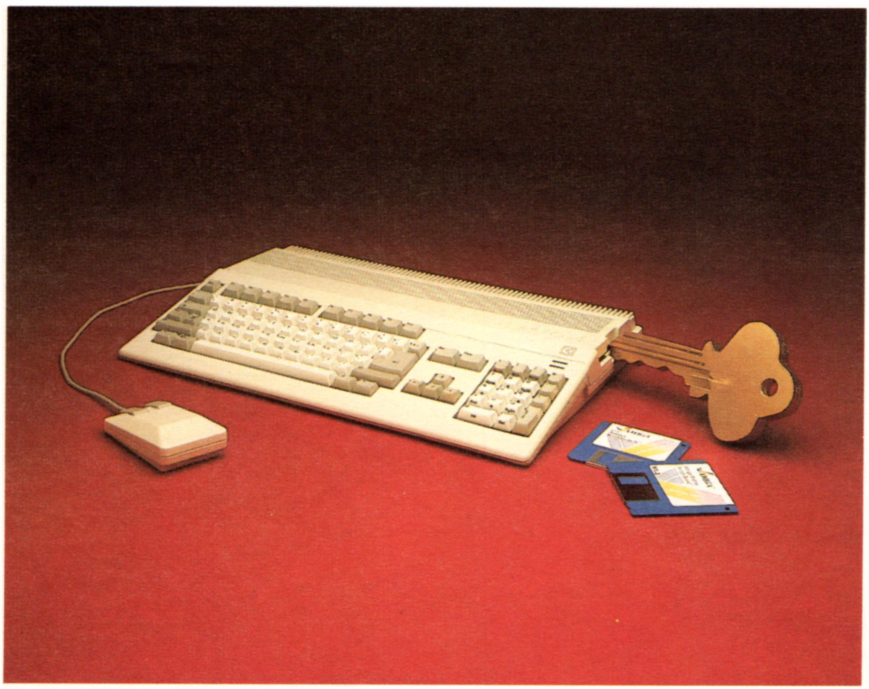




Ricordatevi di mettere l'interruttore sulla posizione Off (spento) prima di collegare l'alimentatore. Inserite la spina a forma quadrata del cavo nell'unita' principale:



Inserite l'altra estremita' del cavo in una presa dotata di collegamento di terra ed a questo punto siete pronti per iniziare ad utilizzare il vostro AMIGA. Troverete l'interruttore di accensione sull'alimentatore.



Capitolo 3: INIZIANDO

In questo capitolo sono spiegati i punti fondamentali che dovete conoscere per poter utilizzare il vostro AMIGA e tra questi:

- come utilizzare il mouse
- servirsi delle icone e dei menu'
- utilizzare i dischi

Quando avrete finito di leggerlo sarete pronti ad usare i tool (strumenti) che si trovano nel disco Workbench e che vi permetteranno di lavorare con AMIGA.

Una Nota sul Mouse.

Tutte le spiegazioni di questo capitolo (ed anche del resto del manuale) presuppongono che utilizziate il mouse, tuttavia vi sono alcuni tasti che eseguono le stesse funzioni. Per saperne di piu', leggete la sezione dell' appendice "Come Utilizzare AMIGA Senza il Mouse"

Come Utilizzare i Dischi.

Iniziate col prendere i due dischi Workbench ed Extra che vi sono stati forniti con AMIGA: contengono informazioni indispensabili al computer. Procuratevi due dischi nuovi e teneteli a portata di mano. (Potrete acquistarli presso il vostro rivenditore AMIGA). Dovrete copiare su questi dischi le informazioni contenute negli originali che in seguito archivierete in un luogo sicuro.

Cercate di utilizzare dischi di ottima qualita' a doppia faccia e doppia densita'. Questi sono generalmente identificati dalla dicitura "2DD" sul contenitore.

Per avere la garanzia che i dati memorizzati sui dischi rimangano inalterati osservate le seguenti precauzioni:

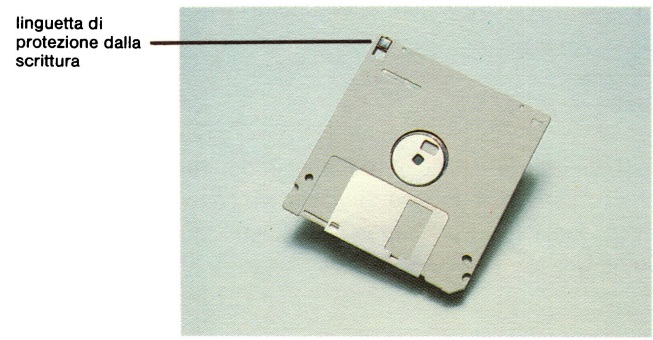
- Conservate i dischi in un contenitore pulito e senza polvere.

- Non posate i dischi sul monitor, sull' alimentatore, sul telefono o su qualsiasi altra apparecchiatura in grado di generare campi magnetici.

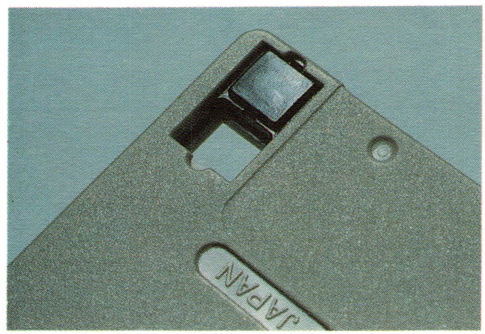
- Inserite il disco nel drive tenendolo orizzontale e facendo attenzione che non sia inclinato. Non tentate mai di inserirlo a forza.

Potrete trovare ulteriori informazioni su questo argomento nel Capitolo 9.

I dischi originali hanno delle linguette che impediscono la scrittura. Si tratta di piccole linguette di plastica situate sulla parte posteriore del disco. Quando le avete individuate, spostatele verso il bordo fino a che si incastrano nella loro sede: in questo caso vedrete un piccolo foro attraverso il disco.



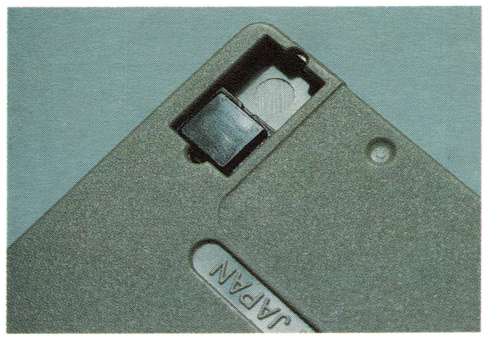
il disco é protetto



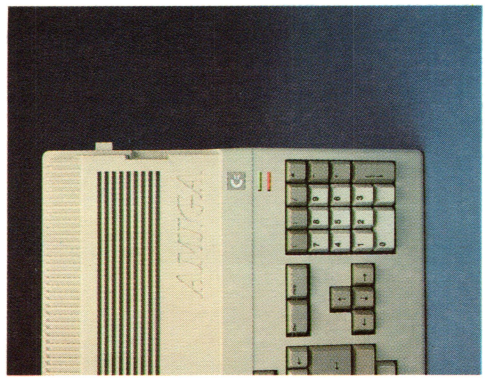
Le linguette, in questa posizione, impediscono che le informazioni che si trovano sul disco possano venir alterate.

Al contrario, nei due dischi nuovi assicuratevi che le linguette siano posizionate verso il centro del disco in modo da coprire il foro. In questa posizione e' possibile aggiungere informazioni sul disco:

il disco é sprotetto



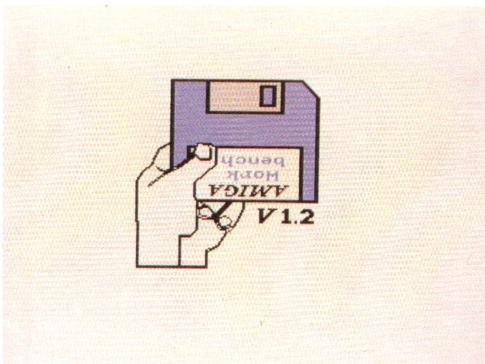
L' interruttore si trova sull' alimentatore. Per accendere AMIGA mettetelo sulla posizione On e vedrete illuminarsi una spia sulla tastiera.



Attenzione:

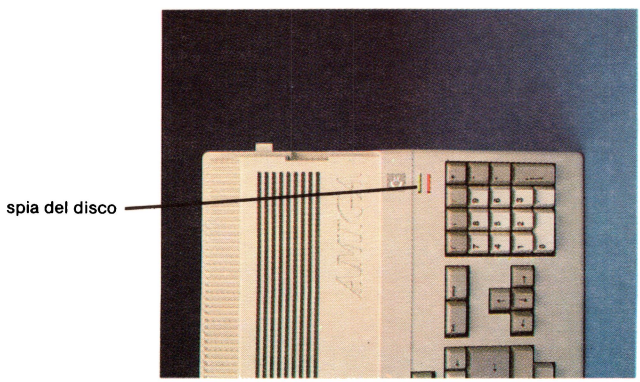
Se spegnete AMIGA, attendete ALMENO 5 SECONDI prima di riaccenderlo, in caso contrario rischiate di danneggiarlo.

Ora accendete il monitor o il televisore che avete collegato ad AMIGA. Entro pochi secondi apparira' l' immagine di una mano che regge un disco.



Se avete rimosso il cartoncino che protegge il drive (vedi pag. 2-2), inserite il disco Workbench, con la parte metallica rivolta verso il basso e l' etichetta verso l' alto, nel disk drive, che e' il dispositivo che legge e scrive informazioni sul disco. Premete il disco fino a che si inserisce al suo posto con uno scatto:

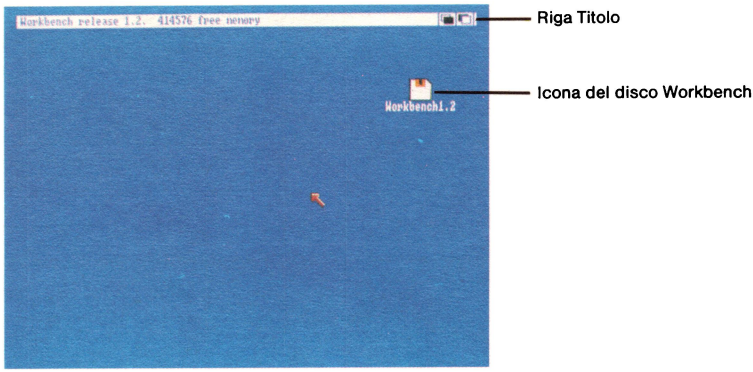
Appena terminata questa operazione sentirete dei rumori: sono i rumori che normalmente emette il drive durante il funzionamento. In poco meno di un minuto AMIGA legge dal disco di Workbench, con l' aiuto del disk drive, le informazioni necessarie. Notate la spia accesa sulla tastiera quando il drive e' in funzione:



ATTENZIONE:

NON RIMUOVETE MAI il disco quando la spia del disk drive e' accesa. Questa spia vi informa che AMIGA sta utilizzando il disco e togliendolo troppo presto sara' impossibile per il computer terminare un' operazione come, ad esempio, la lettura delle informazioni sul disco di Workbench. Nel caso peggiore potreste rovinare le informazioni contenute nel disco stesso, quindi attendete sempre che la spia si spenga prima di togliere un disco.

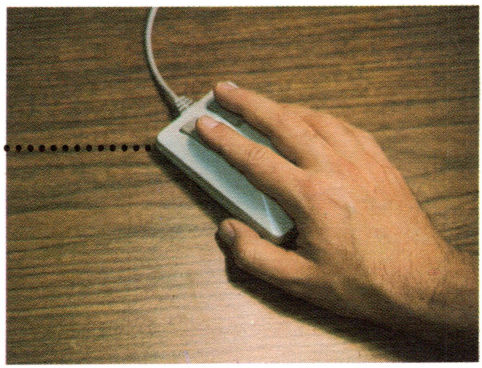
Dopo pochi istanti apparira' Workbench:

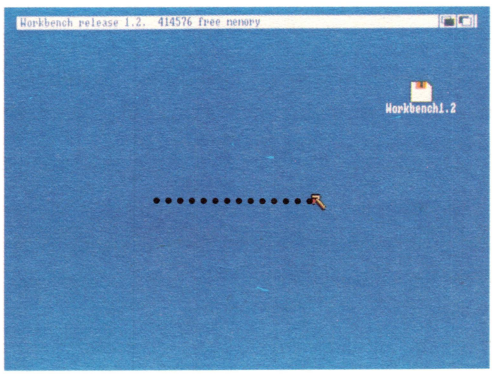


In alto si trova la Riga Titolo (title bar) che identifica il Workbench, mentre sullo schermo vedrete un' icona: un piccolo disegno che rappresenta il disco Workbench. Ne saprete di piu' sulle icone, proseguendo la lettura di questo capitolo

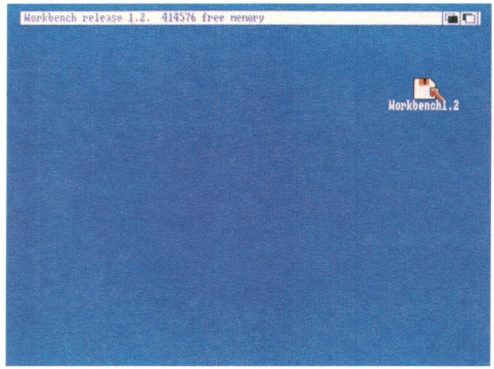
MUOVERE IL PUNTATORE.

Si utilizza il Puntatore (pointer), la piccola freccia che appare sullo schermo, per indicare cio' che volete utilizzare. Spostando il mouse si spostera' anche il Puntatore. Senza premere i due pulsanti che si trovano sul mouse, provate a farlo scivolare, impugnandolo come e' mostrato in figura:





Provate a muovere il Puntatore fino a che la punta della freccia si trova su cio' che volete selezionare:



Non preoccupatevi se, usando il mouse per la prima volta, lo trovate scomodo: appena vi sarete familiarizzati con il suo uso, scoprirete che e' veloce ed utile.

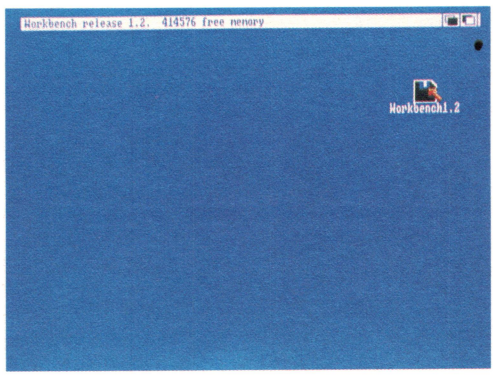
Se vi manca spazio per il mouse e non riuscite a posizionare il Puntatore dove volete, sollevatelo e posatelo dove c' e' spazio sufficiente. Sollevando il mouse, il Puntatore non si sposta.

Non e' indispensabile che il Puntatore abbia la forma di una freccia: potete disegnarlo della forma che preferite utilizzando Preferences. Questa parte e' spiegata nel Capitolo 6, "Utilizzare Preferences".

SELEZIONARE LE ICONE.

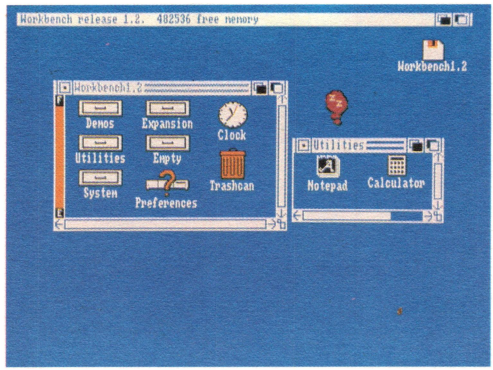
Il pulsante che si trova a sinistra sul mouse serve ad effettuare le selezioni. Tra i diversi oggetti che si possono selezionare vi sono le icone: le piccole figure che appaiono sullo schermo. Queste possono rappresentare tools (strumenti), projects (progetti), drawers (cassetti) o disks (dischi). Quando volete utilizzare

cio' che l' icona rappresenta, dovete selezionarla con il Puntatore. Provate a selezionare l' icona del disco di Workbench:

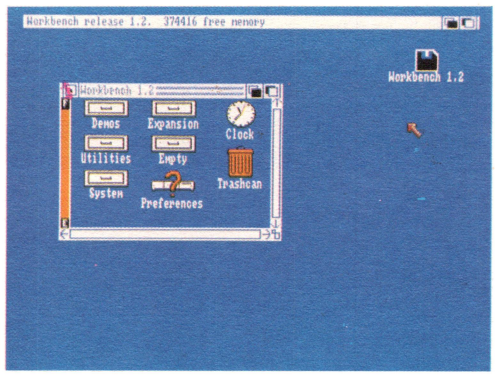


Muovete il Puntatore sull' icona del disco di Workbench quindi premete e rilasciate velocemente due volte il pulsante di selezione (il pulsante a sinistra sul mouse).

Puntatore di Attesa

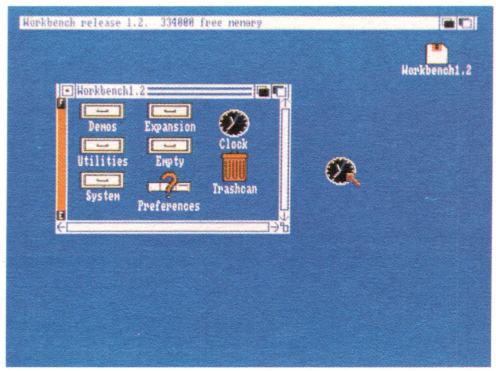


Questa operazione, che chiameremo doppio-click, "apre" l' icona selezionata.

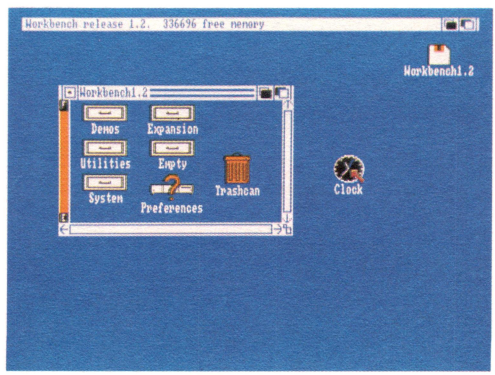


Quando premete per la prima volta il pulsante di selezione, l' icona del disco di Workbench cambia aspetto per confermare che la selezione e' avvenuta.

A volte, quando effettuate un doppio-click su un' icona, dovete attendere qualche istante fino a quando Workbench ha portato a termine l' operazione in corso. In questi casi il Puntatore cambia aspetto e diventa un Puntatore di Attesa (Wait Pointer).



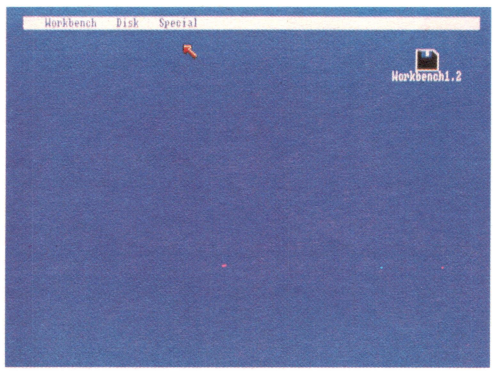
Quando il Puntatore riprendera' il suo aspetto originale potrete continuare il lavoro.

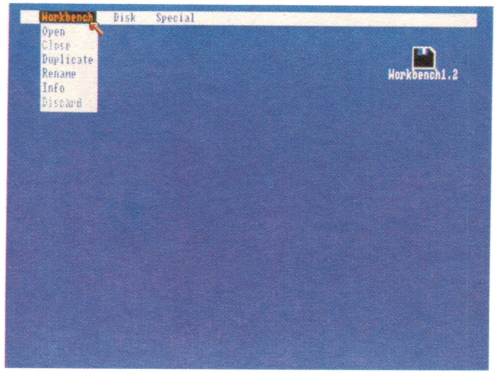


Quando avete terminato di utilizzare un' icona, e' sufficiente spostare il Puntatore su un' area libera dello schermo e premere il pulsante di selezione.

Spostamento.

Potete muovere icone, windows e schermi semplicemente spostandoli. Per spostare un' icona, posizionate il Puntatore su di essa, tenete premuto il pulsante di selezione e spostate il mouse.





Una copia dell' icona si sposta sullo schermo seguendo il Puntatore e restera' posizionata nel punto in cui avrete rilasciato il pulsante di selezione.

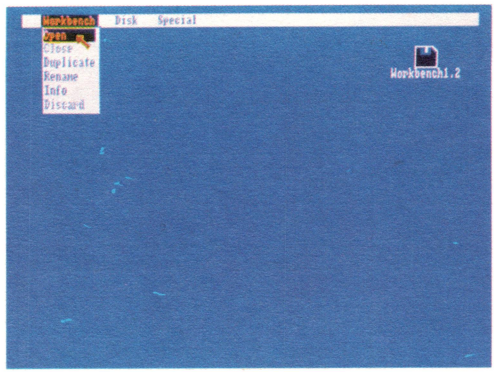
Utilizzare i Menu.

Per molti tools, compreso Workbench, esistono menu' che vi ricordano le scelte che potete effettuare. Per utilizzarli, dovete servirvi del pulsante Menu', il pulsante di destra del mouse. Il modo migliore per imparare come si usano e' di provarne uno:

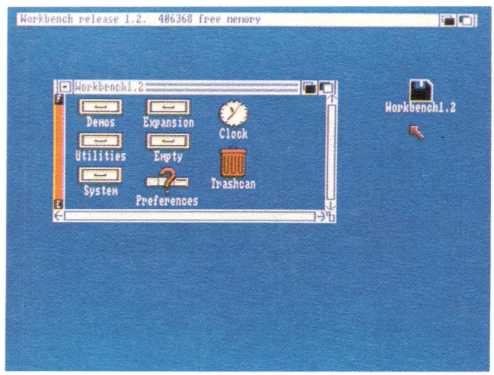
Selezionate l' icona del disco Workbench se non e' gia' selezionata. Premete il pulsante del mouse una volta soltanto.

Tenete premuto il pulsante Menu' (il pulsante a destra sul mouse) ed apparira' la riga Menu'. Su questa sono riportati i titoli dei menu' disponibili:

Senza rilasciare il pulsante, posizionatevi sul titolo Workbench e vi apparira' il relativo menu':



Sempre tenendo premuto il pulsante Menu' posizionatevi sulla parola Open (apri). Notate che la parola selezionata viene messa in risalto:

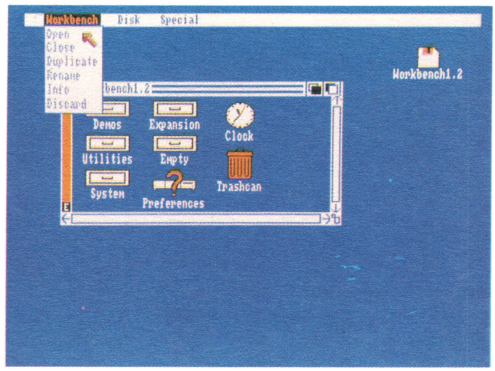


Per scegliere Open rilasciate il pulsante Menu' mentre Open e' evidenziata. Con questa operazione avete aperto una window per il disco Workbench:

All' interno della window appaiono le icone che rappresentano il contenuto del disco. In questo caso particolare, l' operazione equivale a selezionare un' icona con un doppio-click.

Se decidete di non scegliere nessuna delle opzioni disponibili, spostate il Puntatore fuori dal menu' prima di rilasciare il pulsante.

Per curiosare tra i menu', tenete premuto il pulsante Menu' mentre vi spostate con il Puntatore lungo la riga Menu'. Senza effettuare una scelta specifica potete gettare un' occhiata a quelle disponibili.

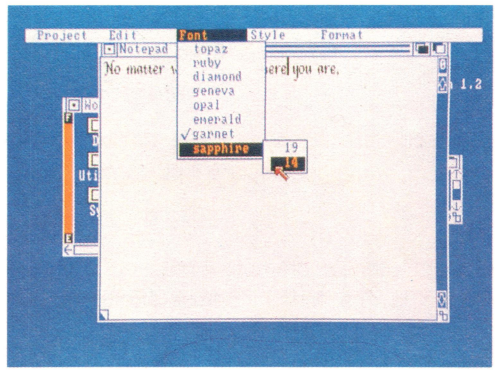


In alcuni tools non sempre si possono effettuare tutte le scelte previste nel menu': le scelte che non possono essere selezionate appaiono con un aspetto grafico diverso dalle altre diciture:

Comandi e Scelte

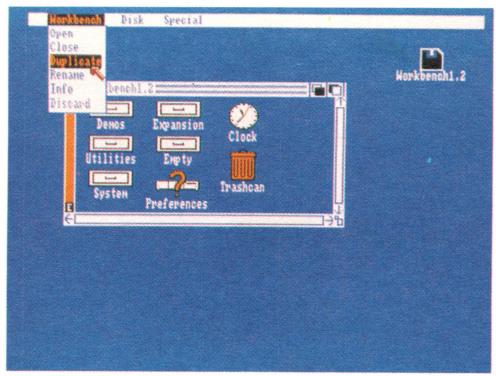
Nei menu' appaiono due tipi di voci. I Comandi sono voci che potete scegliere per compiere un' azione. Un esempio e' la voce Open nel menu' Workbench. Scegliete Open per aprire una window (finestra).

Le Scelte rimangono attive fino a quando non decidete di cambiare. Un esempio di Scelte sono gli stili dei caratteri disponibili in AMIGA Notepad. Le Scelte che avete operato sono contraddistinte da un segno a sinistra della voce:

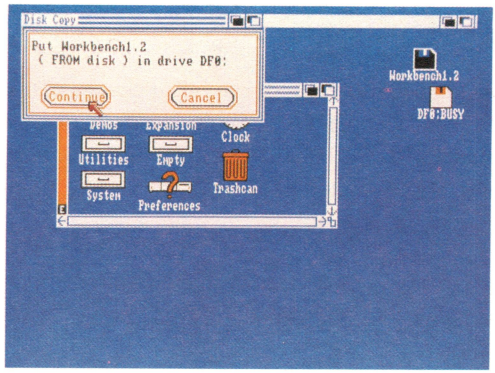


Copiare i Dischi Utilizzando il Menu.

E' molto importante fare le copie dei dischi originali e riporre questi ultimi in un luogo sicuro. Userete i duplicati, che chiameremo dischi di lavoro, per l' uso di tutti i giorni. Prima di continuare ad utilizzare il disco di Workbench, seguite le istruzioni e duplicate i dischi:
Selezionate l' icona del disco di Workbench,quindi scegliete Duplicate sul menu' di Workbench:



A questo punto appare una window (finestra) che viene utilizzata dal sistema per dialogare con voi. In questo caso vi informa di quante volte dovrete cambiare il disco per portare a termine la copia. Selezionate Continue:



Con una nuova window (finestra), AMIGA vi chiede di inserire il disco da duplicare nel drive df0: (Il drive df0 e' quello che si trova sull' unita' principale, mentre il drive df1 e' il disk drive esterno). Poiche' il disco Workbench si trova gia' nel drive df0, selezionate Continue.

Apparira' una nuova window (finestra) con cui vi si chiede di inserire il disco che ricevera' la copia. Estraete il disco Workbench ed inserite uno dei dischi nuovi, quindi selezionate Continue.

Infine una serie di windows (finestre) vi chiederanno di cambiare i dischi. (Attenzione che la parola "volume" e' sinonimo di "disk"). Inserite il disco opportuno e selezionate Continue.

Quando la copia sara' finita, togliete il disco e applicatevi una delle etichette autoadesive che in genere vengono fornite con i dischi nuovi. Due avvertenze: l' operazione di copia distrugge le informazioni precedentemente contenute nel disco ricevente. Se, durante l' operazione inserite il disco sbagliato, non apparira' nessun messaggio che vi avverte di questo. Fate molta attenzione ad inserire il disco corretto.

Ora potete copiare il secondo disco che avete ricevuto con AMIGA: inserite il disco di cui volete fare la copia, selezionate la sua icona, scegliete Duplicate sul menu' Workbench e seguite le istruzioni che vi suggerisce AMIGA. Ricordatevi di etichettare le copie appena terminato il lavoro.

Se aggiungete al vostro sistema un disk drive esterno da 3"1/2 come A1010 eliminate la necessita' di inserire e togliere dischi come invece siete costretti a fare disponendo di un solo drive.

Quando avrete finito le copie di entrambi i dischi, archiviate gli originali in un luogo sicuro ed utilizzate solamente i dischi di lavoro. In questo modo, se ne perdete o danneggiate uno, potrete farne un' altra copia a partire dall' originale.

Per imparare come conservare i dischi, leggete il Capitolo 9, "Manutenzione di AMIGA 500"

INIZIALIZZARE AMIGA.

Prima di continuare dovete inserire il disco Workbench appena copiato ed inizializzare il sistema. Prima di farlo, **ASSICURATEVI CHE LA LUCE DEL DRIVE SIA SPENTA**, quindi tenete premuti contemporaneamente il tasto CTRL, il tasto Commodore e quello AMIGA per almeno mezzo secondo prima di rilasciarli. Con questa operazione avete cancellato la memoria di AMIGA, vale a dire i circuiti elettronici che AMIGA utilizza per mantenere le informazioni. In pochi secondi riappare la mano che regge il disco e siete cosi' al punto iniziale, quando avete inserito per la prima volta il disco Workbench.

ATTENZIONE:

Evitate di inizializzare Workbench quando e' accesa la spia del disk drive. In questo caso potreste danneggiare le informazioni contenute nel disco. Quando inizializzate Workbench, qualsiasi lavoro che non sia stato preventivamente registrato sul disco e' perso. Quando inizierete ad utilizzare i tool di AMIGA, ricordatevi di salvare il lavoro effettuato.

Ora che conoscete il mouse, i menu' e le operazioni su disco, siete pronti per iniziare ad utilizzare i tools di Workbench. Il Capitolo 4 vi insegna a lavorare con i projects (progetti) di Workbench, mentre il Capitolo 5 spiega tutto il resto.

CAPITOLO 4: WORKBENCH

Workbench e' uno strumento che serve per controllare AMIGA. Questo capitolo descrive Workbench e cio' che potete fare con lui.

Cos' e' Workbench ?

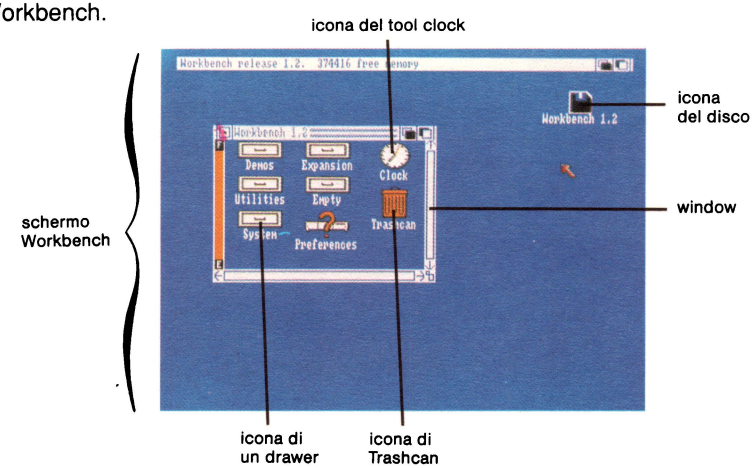
Workbench e':

- Uno strumento per controllare AMIGA: aprite Workbench inserendo un disco chiamato disco di Workbench, che contiene i tools Workbench.

- Un' area dello schermo riservata a Workbench

Cosa contiene Workbench ?

Nel disco Workbench sono contenuti gli oggetti che appaiono sullo schermo Workbench.



Icone.

Le icone sono le figure che appaiono in Workbench e che rappresentano:

- tools (strumenti)
- projects (progetti)
- disks (dischi)
- drawers (cassetti), luoghi ove potete riporre tools, projects ed altri drawers.
- Trashcan,il cestino che serve per gettare tools, projects e drawers.

Windows

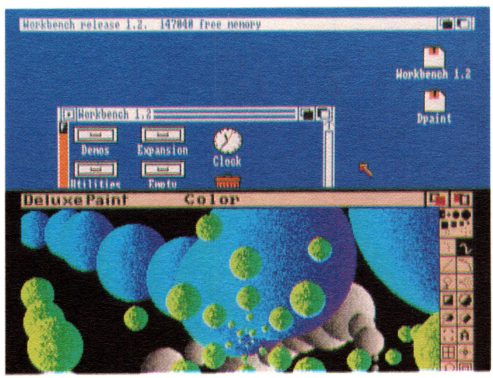
Le windows vi permettono di vedere il contenuto di projects, drawers, disks e Trashcan. Ognuna ha una Riga Titolo (Title Bar) che la identifica e puo' avere uno o piu' gadgets che vi permettono di modificare cio' che appare sullo schermo o di comunicare con un tool. I gadgets sono spiegati nel paragrafo "Operazioni con le Window".

Schermi

Con AMIGA, il modo di presentare le informazioni puo' cambiare a seconda del tool che utilizzate. Per cambiare la presentazione, i tool richiedono diversi attributi video:

- la risoluzione orizzontale ovvero il numero di pixels di cui e' formata ogni linea.
- il numero di colori che appaiono sullo schermo.
- la tavolozza dei colori, ossia i colori stessi.
- l'interlace che raddoppia il numero di righe orizzontali.

Gli schermi sono aree con gli stessi attributi video ed occupano tutto il monitor. Ogni schermo puo' contenere una o piu' windows:

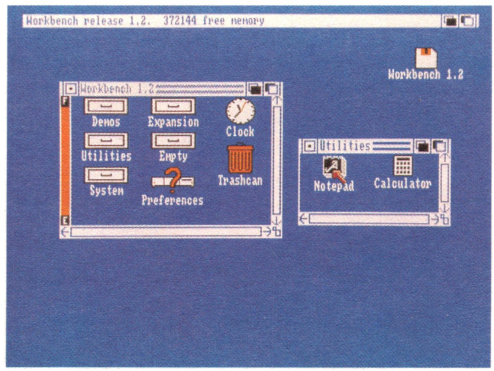


Creare un Project

Vi servirete di diversi tools di AMIGA per creare projects. Grazie alle tecniche descritte nell' ultimo paragrafo potrete utilizzare Workbench per lavorare con tools, projects, drawers e disks. Spostate il puntatore, selezionate con un doppio-click ed usate i menu' come e' stato spiegato nel precedente capitolo.

Un esempio di project e' un' appunto scritto con Notepad, un tool che potete trovare sul disco Workbench. Notepad sara' spiegato piu' dettagliatamente nel prossimo capitolo tra i tools Workbench ma, per potervi esercitare con i projects, cominciate ad utilizzarlo ora. Tutte le operazioni riguardanti Workbench sono spiegate dettagliatamente nell' esempio che segue: cercate di creare un project per cominciare ad utilizzare realmente Workbench.

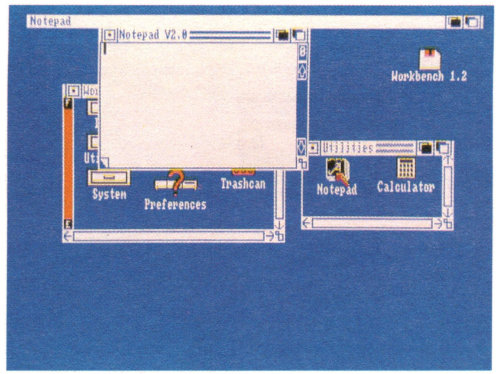
Selezionate il drawer Utilities in Workbench quindi scegliete Open sul menu' di Workbench oppure eseguite semplicemente un doppio-click sul drawer (cassetto) Utilities.



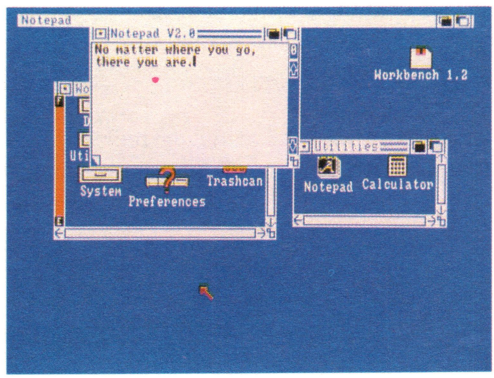
Nella window (finestra) che sara' apparsa, potrete vedere l' icona di Notepad:

Aprite Notepad selezionando la sua icona quindi scegliendo Open dal menu' di Workbench oppure eseguendo un doppio-click sull' icona.

In pochi istanti apparira' una window (finestra) per Notepad:

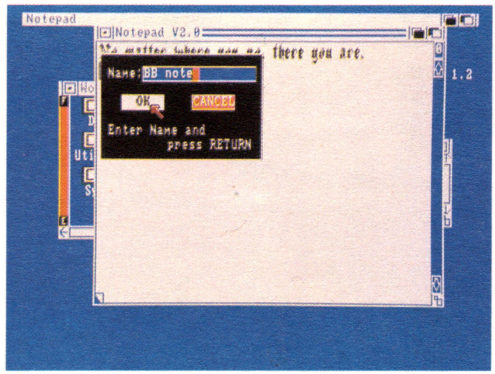


Utilizzando la tastiera scrivete il vostro appunto:



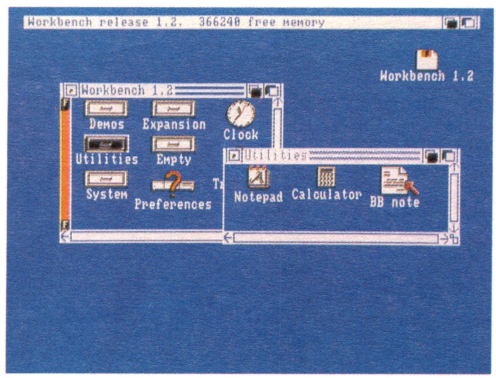
Per salvare l' appunto, scegliete Save As dal menu' dei project. (Poiche' state utilizzando la window (finestra) di Notepad, vedrete i menu' di Notepad e non quelli di Workbench). Selezionate il riquadro che appare a destra della parola

"Name:", scrivete il titolo che volete dare all' appunto (puo' essere lungo 25 caratteri al massimo), premete il tasto Return sulla tastiera quindi selezionate il gadget OK.



Se avete commesso un errore di battitura, non preoccupatevi. Semplicemente utilizzate i tasti che comandano il cursore per posizionarlo vicino all' errore. Premete il tasto backspace se il carattere errato si trova a sinistra del cursore, premete il tasto DEL se il carattere errato si trova a destra. Riscrivete le lettere corrette che saranno inserite automaticamente.

Quando avrete finito scegliete Quit dal menu' dei project. La prossima volta che aprirete il drawer (cassetto) Utilities vedrete una nuova icona che rappresenta il vostro appunto.



Se volete lavorare nuovamente sul vostro appunto, apritelo posizionando su di esso il puntatore ed eseguendo un doppio-click. Quando riaprite l' appunto viene riaperto anche Notepad e quindi siete in grado di modificarlo.

Ora che avete fatto la conoscenza dei menu' e dei projects di Workbench, siete pronti per utilizzare gli altri tools di AMIGA. Tuttavia dedicate un po' di tempo a familiarizzarvi con il modo di lavorare di Workbench e quando avrete finito potrete passare al Capitolo 5 che vi spiega tutto quanto potete fare con Workbench.

Operazioni con Tools e Projects.

Come si aprono Tools e Projects

Quando aprite un tool o un project, aprite una window che vi permette di vedere il contenuto del project o che vi permette di comunicare con il tool. Se vi ricordate vi sono due modi per aprire un tool o un project:

● Selezionate l' icona del tool o del project quindi scegliete Open dal menu' di Workbench.

● Posizionate il puntatore sull' icona quindi eseguite un doppio-click con il pulsante di Selezione.

Aprendo un project, automaticamente viene aperto il tool che avete utilizzato per crearlo.

Con AMIGA potete avere diversi tools aperti contemporaneamente. Questa caratteristica viene chiamata multitasking e significa che AMIGA e' in grado di eseguire piu' lavori contemporaneamente. Tenete presente che ogni nuovo tool che aprite, richiede una certa quantita' di memoria. La memoria e' l' insieme di circuiti elettronici che AMIGA utilizza per conservare le informazioni.

Se, quando cercate di aprire un nuovo tool, non e' disponibile una sufficiente quantita' di memoria, Workbench invia il messaggio "Cannot open [nome del tool].Error 103" in testa allo schermo.

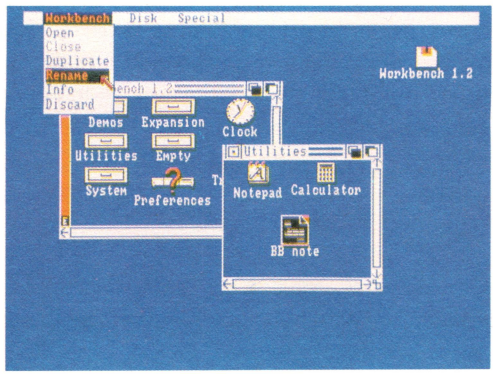
Come Duplicare Tools e Projects

Duplicare un tool o un project significa farne una copia identica nel drawer (cassetto) in cui si trova. Per duplicarlo selezionate la sua icona quindi scegliete Duplicate dal menu' Workbench.

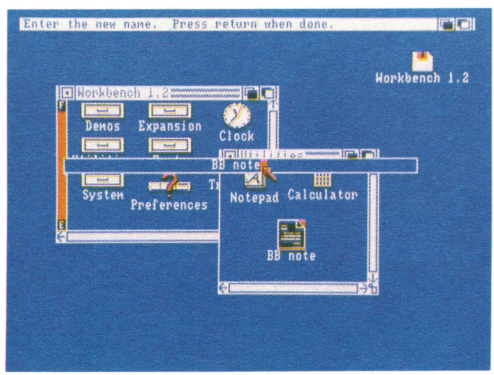
Il nome del nuovo tool o project diventa "copy of" piu' il nome che aveva in origine. Ad esempio, duplicando Clock otterrete un nuovo tool che si chiamera' "copy of Clock".

Cambiare nome a Tools e Projects.

Per cambiare nome ad un tool o ad un project, selezionate la sua icona, quindi scegliete Rename dal menu' Workbench. Appare un messaggio sulla Riga Titolo (Title Bar) ed un gadget a meta' dello schermo che contiene il nome dell' icona.



Il gadget e' un riquadro che Workbench fa apparire per permettervi di immettere le informazioni. Scrivete il nuovo nome e premete il tasto Return. Se premete il tasto Menu sul mouse mentre e' visualizzato il riquadro, vi sara' impedito di scrivere le informazioni. Per riselezionare il riquadro e scrivere il nome, posizionatevi in un punto qualunque del riquadro e premete il pulsante di Selezione.



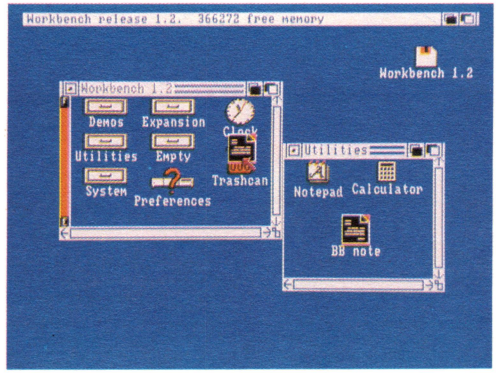
String Gadgets. Il riquadro che appare e' chiamato String Gadget. (Il termine String si riferisce ad un insieme di uno o piu' caratteri.) Usando AMIGA vi accorgerete che gli String Gadgets appaiono nei requesters quando un tool richiede informazioni sotto forma di testo. Quando li utilizzate, notate che potete cambiare il testo che appare nel riquadro. Premete il tasto DEL per cancellare i caratteri a destra del cursore (il marker che appare nel riquadro). Premete il tasto backspace per cancellare i caratteri a sinistra del cursore. Potete cancellare cio' che appare nel riquadro premendo il tasto Amiga ed il tasto X contemporaneamente. Potete far riapparire il contenuto del riquadro prima che lo modificaste premendo contemporaneamente il tasto Amiga ed il tasto Q.

Ottenere Informazioni su Tools e Projects

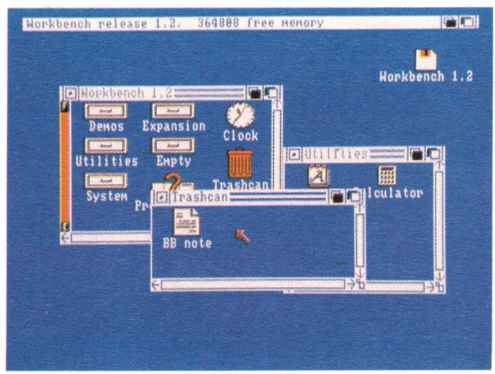
Per ottenere informazioni su tools e projects, selezionate l' icona, quindi scegliete Info sul Menu' di Workbench. Le informazioni comprendono il Tipo dell'oggetto che avete selezionato (project, tool, drawer, disk) ed alcuni numeri che riguardano le dimensioni (molte di queste informazioni riguardano soltanto chi si occupa di sviluppare software o chi in ogni modo e' interessato a come lavora internamente il sistema). Potete cambiare lo Stato dell' oggetto, selezionando uno dei riquadri sotto la parola STATUS. Normalmente e' **DELETEABLE** che significa che potete cancellare l' oggetto. Scegliete **NOT DELETEABLE** se volete impedire che l'oggetto possa essere cancellato.

Scartare Tools e Projects

Per scartare un tool o un project spostate la sua icona sull' icona del Trashcan: in questo modo il tool o il project viene posto in uno speciale drawer (cassetto) gestito dal Trashcan.



L' oggetto rimane nel drawer fino a che selezionate l' icona Trashcan e di seguito scegliete Empty Trash dal menu' Disk. Se non avete ancora vuotato il cestino dall' ultima volta che vi avete gettato qualcosa, potete recuperare quello che avete gettato semplicemente aprendo il Trashcan cosi' come aprite qualsiasi altro project e spostando l' icona che vi interessa in un qualsiasi drawer aperto in Workbench. Tenete presente che quando gettate qualcosa, non recuperate spazio su disco fino a quando non scegliete Empty Trash.



Un altro modo di eliminare un tool o project e' di selezionare la sua icona e scegliere Discard dal menu' Workbench, quindi selezionare Retry nel requester che appare.

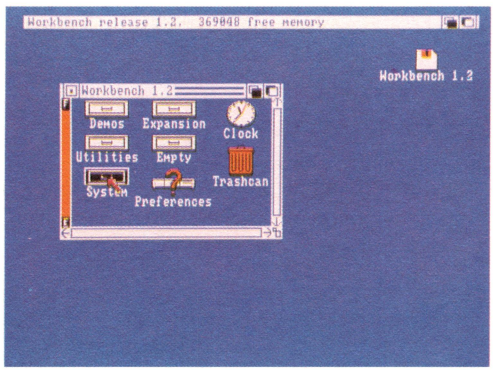
ATTENZIONE: scegliendo Discard sara' impossibile in seguito recuperare l'oggetto.

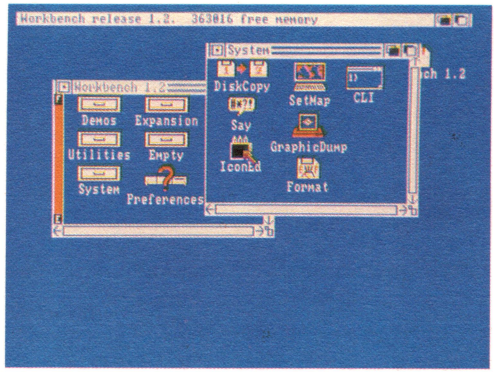
Operazioni con i Drawers.

I drawers sono luoghi ove potete riporre tools, projects e altri drawers. Potete utilizzare i drawers per tenere in ordine Workbench e tenere uniti gli argomenti correlati tra loro.

Aprire i Drawers.

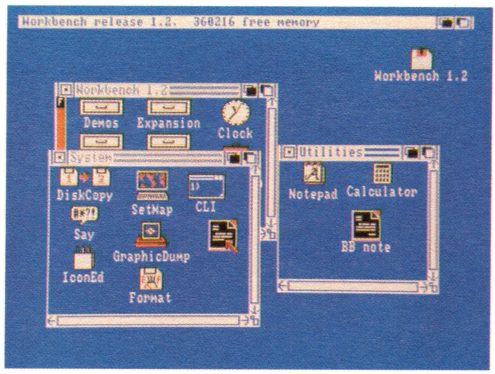
Un drawer si apre allo stesso modo in cui si aprono i tools e i projects: o si esegue un doppio-click sull' icona del drawer prescelto o, dopo aver selezionato l' icona, scegliete Open dal menu' Workbench. Quando aprite un drawer appare una window sullo schermo di Workbench.





Spostare Tools, Projects e Drawers.

Per spostare un tool, un project o un altro drawer all' interno di un drawer, aprite il drawer in cui volete riporre l' oggetto, quindi spostate l' icona prescelta nella window del drawer:



Un altro modo di inserire un tool, un project o un altro drawer in un drawer e' di spostarne l' icona sull' icona del drawer in cui volete metterlo.

Duplicare i Drawers

Per duplicare un drawer, selezionate la sua icona e quindi scegliete Duplicate dal menu' di Workbench. Nella window apparira' un nuovo drawer che si chiamera' "copy of" piu' il nome del drawer che e' stato duplicato.

Per creare un nuovo drawer duplicate un drawer gia' esistente. La strada piu' veloce e' di duplicare il drawer Empty che appare in Workbench, quindi cambiargli nome.

Cambiare nome ai Drawers.

Per cambiare nome ad un drawer, selezionatene l' icona, quindi scegliete Rename dal menu' di Workbench. Appare un messaggio che vi chiede il nuovo nome. Selezionate la window che appare, scrivete il nome quindi premete il tasto Return.

Gettare Drawers

Per gettare un drawer spostatene l' icona su quella Trashcan. Mettere un drawer nel Trashcan non libera spazio sul disco fino a quando non selezionate l' icona di Trashcan,e scegliete Empty Trash dal menu' Disk.

Potete anche gettare un drawer selezionandone l' icona, scegliendo Discard dal menu' di Workbench quindi scegliendo Retry nel requester che appare.

ATTENZIONE: quando scegliete Discard per gettare un drawer non potrete piu' recuperare il drawer.

Drawers Speciali: i Disks ed il Trashcan

I Disks ed il Trashcan sono drawers speciali. I Disks differiscono dagli altri drawers nei punti seguenti:

- Non potete gettare un disk spostando la sua icona sull' icona del Trashcan

● Non potete spostare un disco in un drawer.

Il Trashcan differisce dagli altri drawers nei punti seguenti:

● Non potete spostare il Trashcan in un altro drawer.

● Non potete duplicare il Trashcan.

● Non potete gettare il Trashcan.

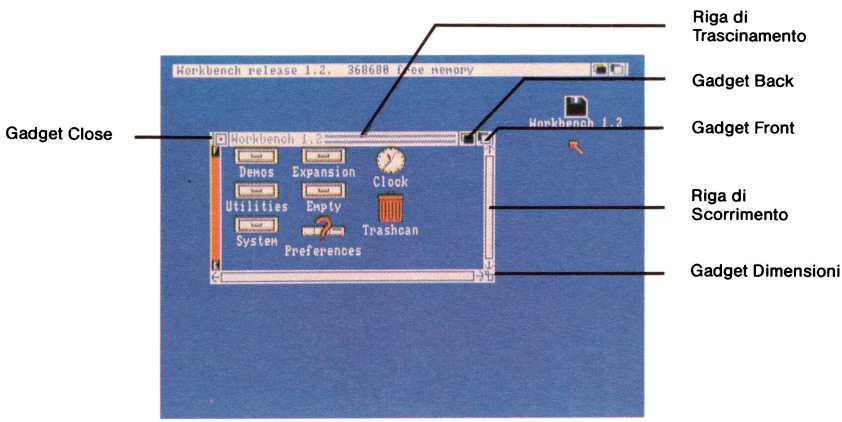
● Potete scartare tutti i tools, projects e drawers che si trovano nel Trashcan selezionandone l' icona e scegliendo Empty Trash dal menu' Disk.

Operazioni con le Windows

Quando aprite un tool, un project, un drawer, un disk o il Trashcan, appare una window in Workbench davanti a tutte le altre.
Le windows appaiono nell' ambito degli schermi e non possono essere spostate da uno schermo ad un altro. Mentre tutte le windows di uno schermo sono in grado di visualizzare informazioni, soltanto una per volta puo' ricevere informazioni da voi. Questa e' la window selezionata.
Per selezionare una window posizionate il cursore all' interno della window e premete il pulsante di Selezione.

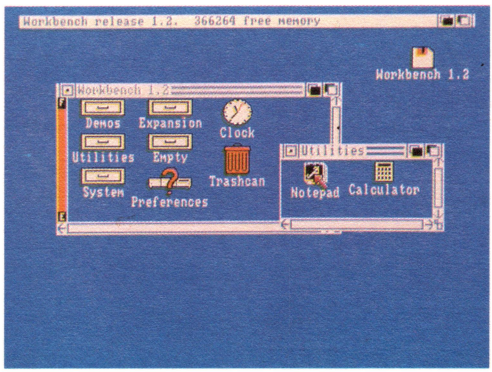
Come si usano i Gadgets

Potete cambiare le dimensioni di una window, cambiare cio' che vi e' visualizzato, spostarla, e fare altre cose con l'aiuto dei gadgets. Potete anche utilizzare i gadgets per comunicare con i tools. Nell' illustrazione potete vedere i gadgets che si trovano comunemente nelle windows:



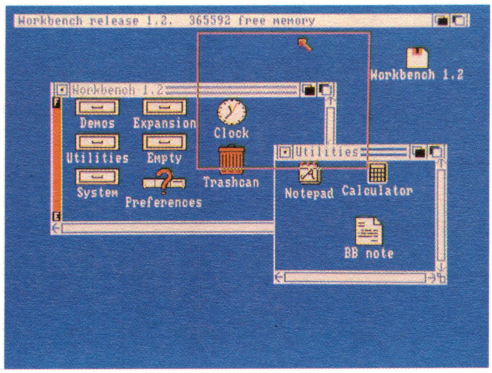
Le windows possono contenere tutti, alcuni, o nessuno di questi gadgets. Inoltre le windows possono contenere altri gadget richiesti da un particolare tool.

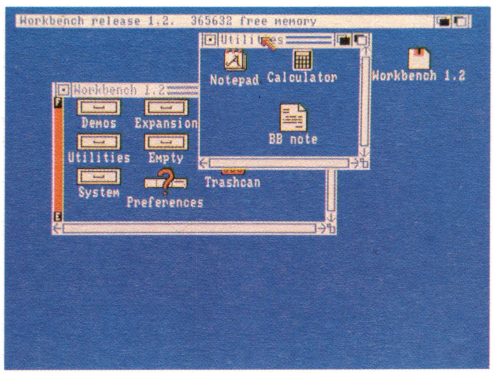
Come e' gia' stato visto per i menu' (vedere pag. 3-13) anche i gadgets di una window possono apparire con grafica diversa. Nell' illustrazione, il fatto che la Riga di Trascinamento (Drag Bar) appaia con grafica diversa indica che la window non e' selezionata:



Spostare le Windows

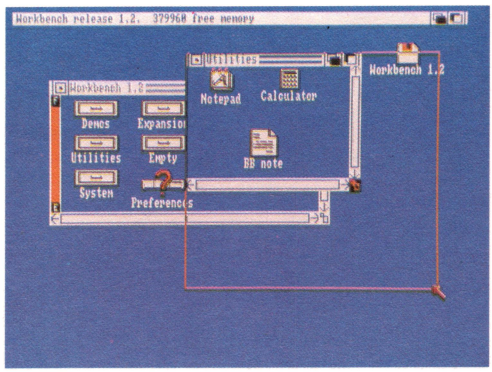
Potete spostare una window posizionando il puntatore su una parte della Riga Titolo (Title Bar) che non sia occupata da altri gadgets (Riga di Trascinamento), tenendo premuto il pulsante di Selezione e muovendo il mouse:

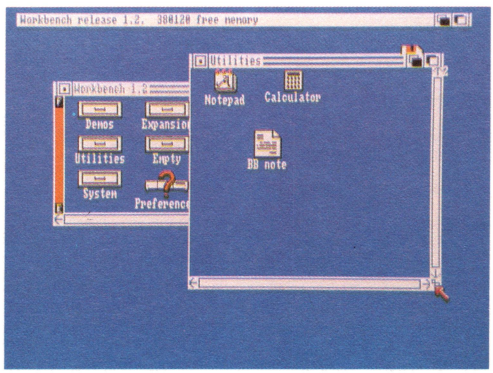




Dimensionamento delle Windows

Per cambiare le dimensioni di una window, spostate il suo gadget Dimensioni (Sizing Gadget):

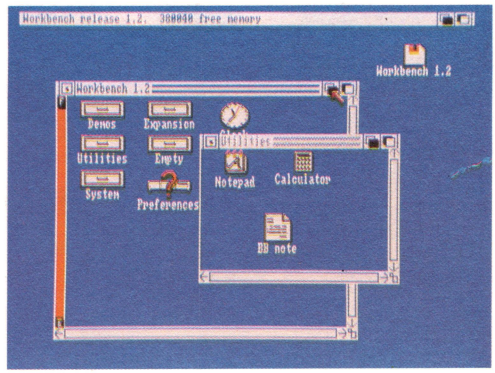


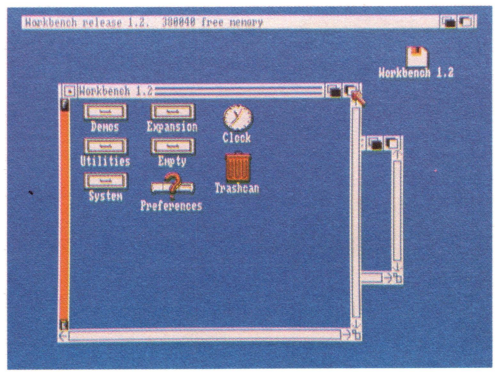


Alcune windows hanno una dimensione massima che e' inferiore a quella dello schermo in cui si trovano come accade per la window del tool Calculator.

Spostare le Windows di fronte ad altre Windows

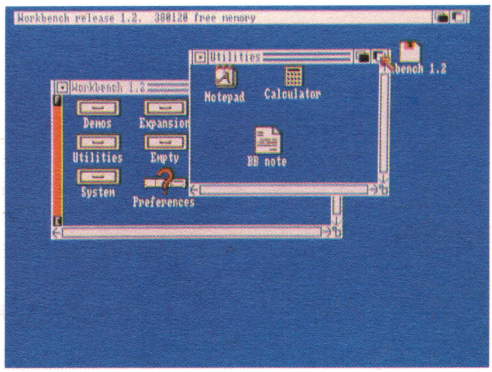
Quando le windows si sovrappongono una si trova davanti a tutte le altre. Per spostare una window davanti alle altre, selezionate il Front Gadget:

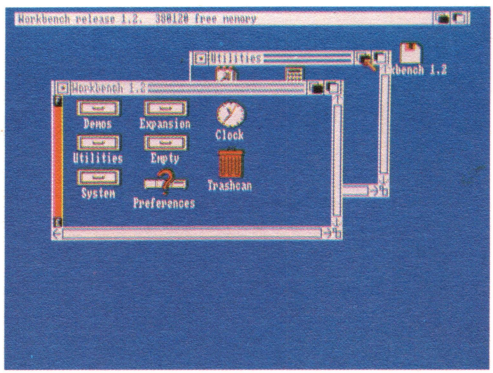




Spostare le Windows dietro alle altre Windows.

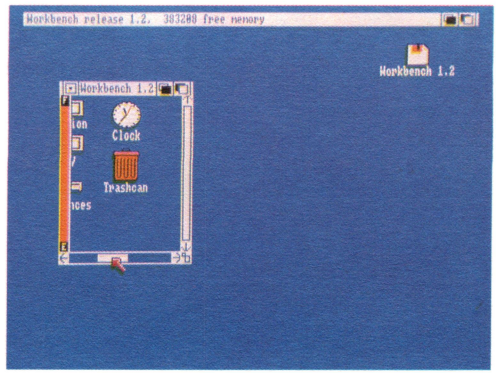
Per spostare una window dietro ad altre a cui si sovrappone, selezionate il Back Gadget:



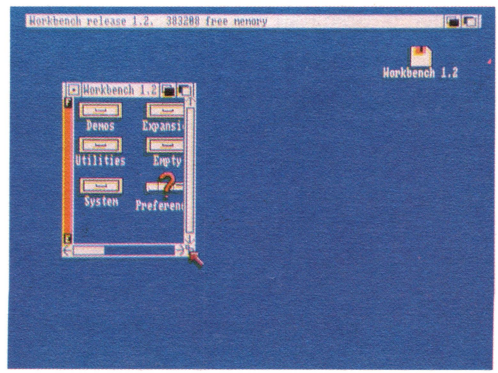


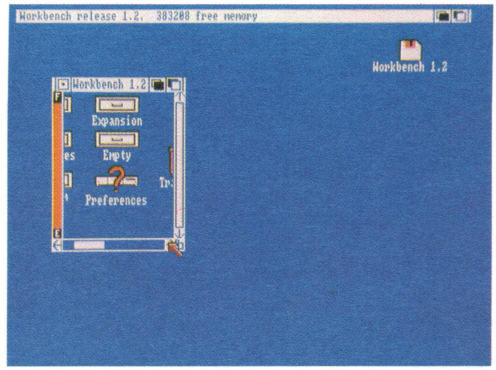
Scorrimento del contenuto di una Window.

In molti casi non e' possibile visualizzare contemporaneamente tutto cio' che appare in una window. Per questo motivo spesso le windows hanno Righe di Scorrimento (Scroll Bar) che permettono di spostare cio' che appare nella window:

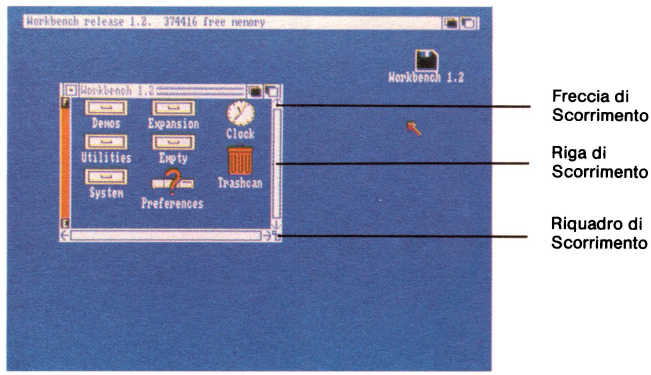


Potete muovere meta' della window in una volta sola selezionando una Freccia di Scorrimento (Scroll Arrow) ad una delle due estremita' della Riga di Scorrimento (Scroll Bar):

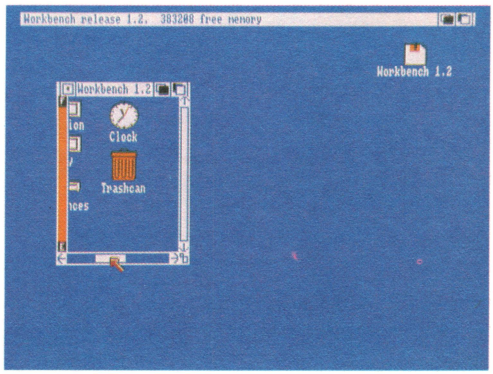




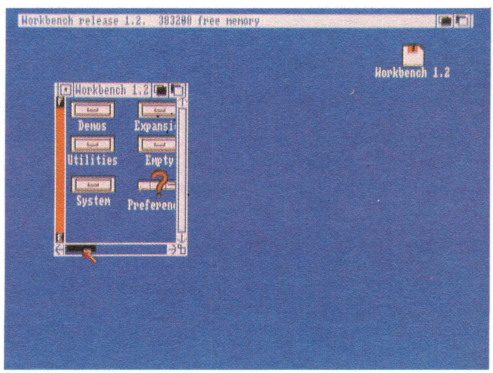
Premendo il tasto Shift mentre contemporaneamente si seleziona la Freccia di Scorrimento (Scroll Arrow) la window si sposta di un pixel. I Riquadri di Scorrimento (Scroll Boxes) cambiano dimensioni a seconda di quanto puo' apparire in una window. Se la window e' grande abbastanza da contenere tutto cio' che puo' essere visualizzato, il Riquadro di Scorrimento (Scroll Box) nella Riga di Scorrimento (Scroll Bar) orizzontale occupa tutto lo spazio disponibile tra le Frecce di Scorrimento (Scroll Arrows):

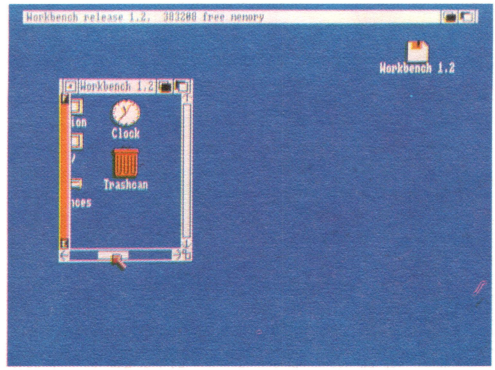


Se, ad esempio, il contenuto della window rappresenta solamente meta' di cio' che si deve visualizzare, il Riquadro di Scorrimento (Scroll Box) occupa solamente meta' dello spazio disponibile tra le Frecce di Scorrimento (Scroll Arrows).
La posizione del Riquadro di Scorrimento (Scroll Box) indica quale parte state vedendo:



Per spostare cio' che appare nella window potete spostare il Riquadro di Scorrimento (Scroll Box):

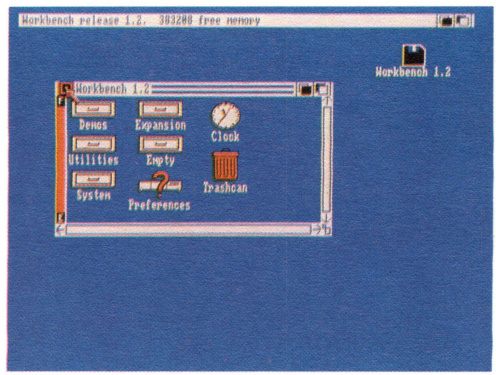




Selezionare lo spazio ad una qualunque delle estremita' del Riquadro di Scorrimento (Scroll Box) ha come effetto di spostare in quella direzione, sia il riquadro che la window.

Come chiudere le Windows.

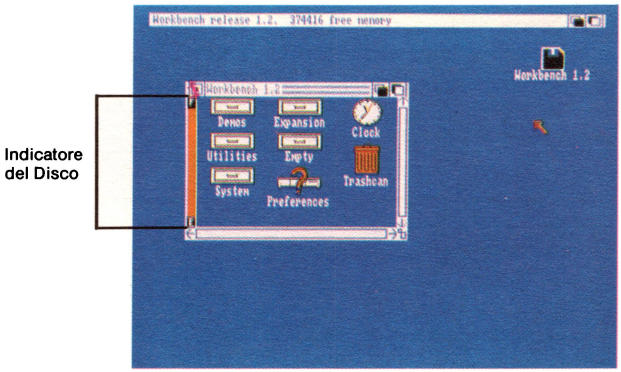
Per chiudere una window selezionate il gadget Chiusura:



Potete anche chiudere la window di un drawer selezionando l' icona quindi scegliendo Close dal menu' di Workbench.

L'Indicatore del Disco

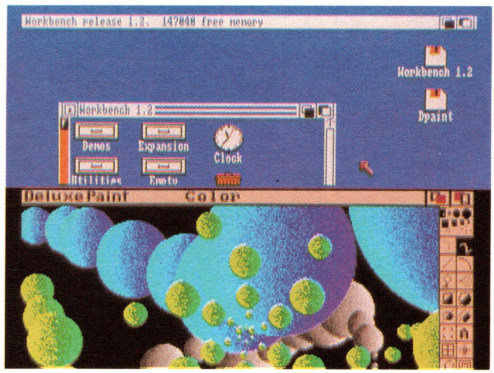
Quando aprite un disco la window che appare ha un indicatore sulla parte sinistra:



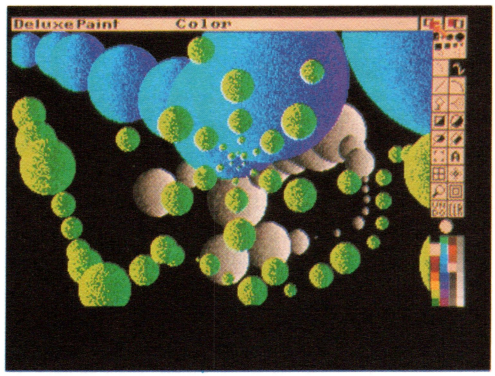
Questo indicatore misura quanto e' pieno il disco. Quanto piu' l' estremita' della barra colorata e' vicina alla sommita', meno spazio e' disponibile sul disco. Se il disco e' completamente pieno, la barra colorata riempie completamente lo spazio tra le lettere **E** ed **F**.
Per liberare spazio su disco, spostate tools, projects o drawers nel Trashcan, selezionate l' icona del Trashcan e scegliete Empty Trash dal menu' Disk.

Operazioni sugli Schermi.

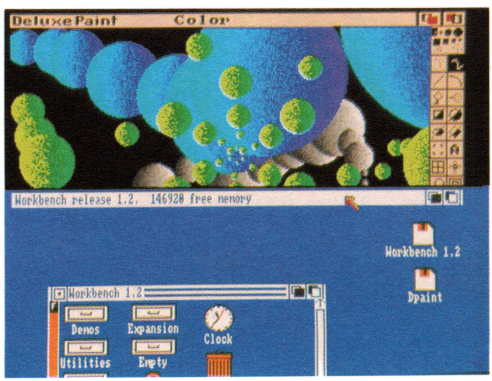
Come e' gia' stato detto precedentemente, gli schermi sono aree video con attributi differenti. Quando si apre una window per un tool, essa appare in uno schermo con gli appropriati attributi video.



Gli schermi hanno le stesse dimensioni del video, tuttavia puo' accadere che una parte di uno schermo risulti invisibile:

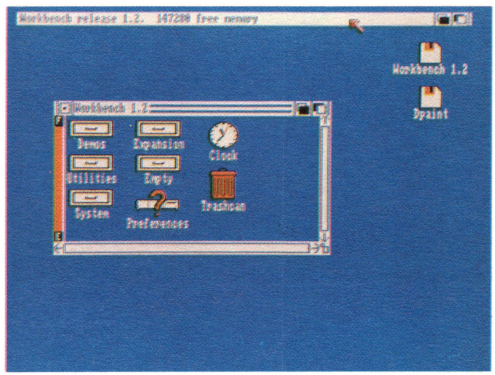


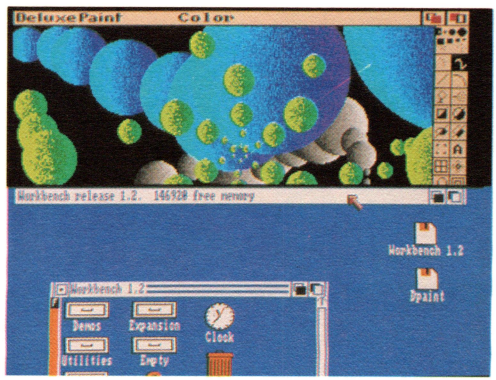
Gli schermi, come le windows possono contenere gadgets. Puo' accadere che una window copra i gadgets dello schermo. In questo caso potete spostarla o cambiarne le dimensioni per far apparire i gadgets che ne sono coperti.



Spostare gli Schermi

Per spostare uno schermo, posizionate il Puntatore sulla Riga Titolo (Title Bar) dello schermo in un punto che non sia occupato da altri gadgets (la Riga di Trascinamento dello schermo), tenete premuto il pulsante di Selezione quindi muovete il mouse:



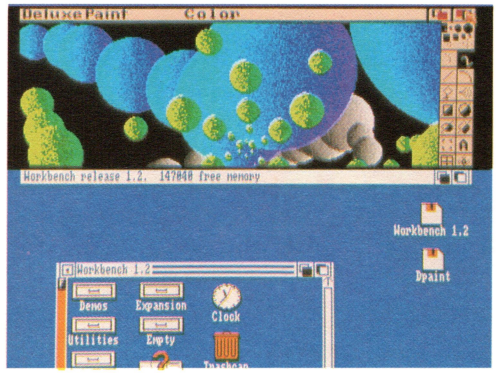


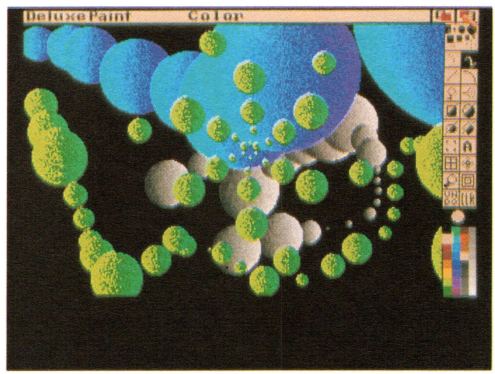
Potete spostare lo schermo in basso in modo che una parte di esso venga a trovarsi oltre il fondo del video. Non potete invece spostare uno schermo verso l' alto in modo che il suo fondo si trovi sopra il fondo del video.

Se uno schermo occupa meno di tutto il video, quando lo spostate verso il basso, il monitor fara' apparire tutti gli schermi che possono essere contenuti dal video. Tuttavia vi sara' impossibile spostare il puntatore su qualsiasi icona che si venga a trovare al di sotto della parte inferiore della posizione originale dello schermo.

Spostare uno schermo Davanti Agli Altri.

Per spostare uno schermo davanti a tutti gli altri, selezionate il Front Gadget dello schermo:

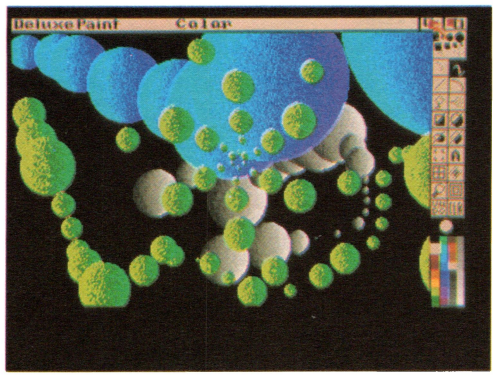


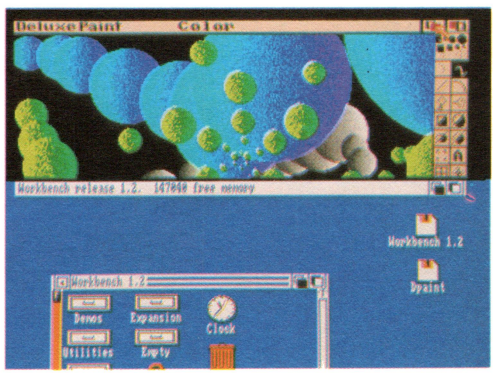


Per lo schermo di Workbench esiste un metodo piu' veloce per portarlo davanti agli altri: tenendo premuto il tasto Commodore, premete il tasto N.

Spingere uno Schermo dietro gli altri

Per spingere uno schermo dietro ad altri schermi sovrapposti, selezionate il Back Gadget dello schermo:

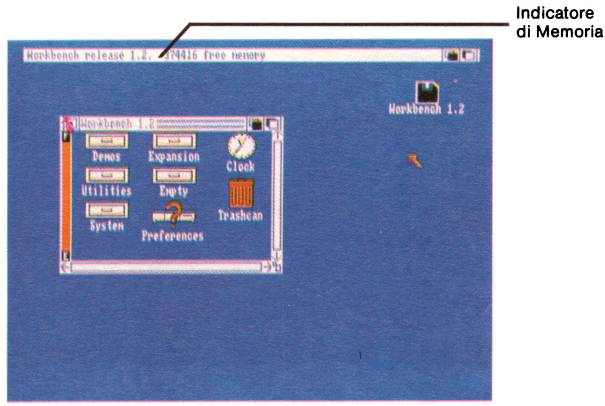




Per lo schermo di Workbench esiste un metodo piu' veloce per spingerlo dietro agli altri: tenendo premuto il tasto Commodore, premete il tasto M.

L' Indicatore di Memoria

Nella parte superiore dello schermo di Workbench si trova l' Indicatore di Memoria (Memory Meter):



L' Indicatore vi fa vedere la quantita' di memoria RAM (Random Access Memory) ancora disponibile.

Operazioni con i requesters.

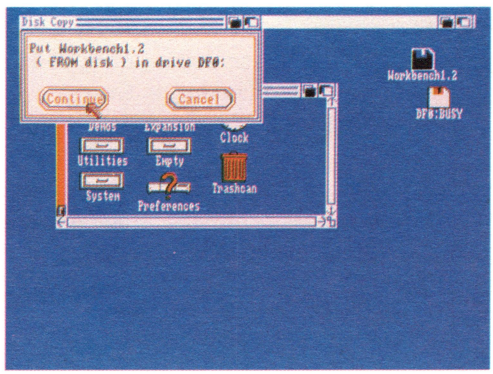
Un requester e' un' area nell'ambito di una windows utilizzata da un tool per comunicare con voi. I requesters sono automaticamente selezionati al loro apparire.

Un system requester e' un requester che appare quando AmigaDOS o un altro programma richiedono una risposta da voi. Un esempio e' un requester che vi chiede di inserire un disco.

Un **system requester** puo' apparire in qualunque schermo. Se lo schermo contenente un system requester e' oscurato da un altro, quello contenente il requester viene portato davanti a tutti in modo da assicurare che il requester sia visibile.

Dopo aver risposto al requester potete spostare lo schermo dietro agli altri selezionando il Back Gadget (in alto a destra). Se il requester appare sullo schermo di Workbench, potete riportare dietro questo schermo tenendo premuto il tasto Commodore mentre premete il tasto M.

Questo e' un esempio di requester:



Per rispondere ad un requester, utilizzate i gadget che vi propone: tra gli altri, vi sono sempre uno o piu' exit gadgets che potete selezionare per chiuderlo. In diversi requester, il gadget OK e' un exit gadget mentre spesso e' presente anche il gadget Cancel che potete selezionare se per qualche motivo non volete portare a termine un' azione.

Gli **autorequest requesters** contengono solamente due gadgets: un gadget Retry o Continue e un gadget Cancel. Selezionate quello voluto, posizionandovi sopra il puntatore e premendo il pulsante di Selezione nel solito modo.

Potete anche utilizzare la tastiera per effettuare la selezione: tenete premuto il tasto Commodore mentre premete il tasto V per scegliere Resume o Continue. Per selezionare Cancel con la tastiera, tenete premuto il tasto Commodore e premete il tasto B.

Alcuni requesters usano string gadgets che richiedono di immettere un testo. Ad esempio il gadget che appare quando scegliete Rename dal menu' Workbench e' uno string gadget. Questo tipo di gadgets contiene un cursore che potete spostare con gli appositi tasti o con il puntatore ed il pulsante di Selezione. Se premete il pulsante Menu' al di fuori del gadget il cursore sparisce ed il gadget non e' piu' selezionato. Per selezionarlo nuovamente posizionate il puntatore in qualsiasi punto all' interno del gadget e premete il pulsante di Selezione.

Alerts sono messaggi che AMIGA invia se scopre qualche errore veramente serio in AMIGA o nel tool che state utilizzando. Gli alerts sono difficili da ignorare; appaiono in riquadri con i bordi lampeggianti in rosso.

Nella parte superiore degli alerts vi sono le parole "Software Failure" o "Not enough memory". Se vi capita un alert, scrivete il numero che appare nella parte inferiore del riquadro e fate riferimento all' Appendice B, "AmigaDOS Reference" per le spiegazioni.

Operazioni riguardanti i Dischi

Inizializzare i Dischi

Per poter essere usato con AMIGA, un disco nuovo deve essere inizializzato. Se copiate un disco, il nuovo disco viene inizializzato e riceve la copia. Per inizializzare un disco senza fare una copia, inseritelo nel disk drive, selezionate l' icona che appare in Workbench, quindi scegliete Initialize dal menu Disk. La spia del disk drive si illumina fino a quando sara' completata l' inizializzazione.

Duplicare i Dischi

Per duplicare un disco, selezionate la sua icona, quindi scegliete Duplicate dal menu' di Workbench. Quando scegliete Duplicate, AMIGA utilizza un solo disk drive anche se disponete di due o piu' drives.

Copiare i Dischi.

Nell' ultimo capitolo avete visto come si copiano i dischi utilizzando i menu'. Una strada veloce per farlo e' di spostare la sua icona sull' icona del disco che ricevera' la copia. Se avete piu' di un disk drive, un requester vi chiede di inserire il disco che volete copiare (il disco sorgente) in uno dei drives ed il disco che riceve la copia (il disco ricevente) in un altro. (Ricordate che il "drive df0:" e' il drive interno, mentre il "drive df1:" e' quello esterno.)

ATTENZIONE:

Copiando un disco si distruggono le informazioni precedentemente contenute nel disco che riceve la copia.

Se, quando copiate un disco, inserite il disco ricevente al posto del disco sorgente, il sistema non vi avverte dell' errore. Assicuratevi sempre di aver inserito il disco corretto.

Spostare un Tool, un Project o un Drawer su un Nuovo Disco.

Per spostare la copia di un tool, project o drawer su un nuovo disco, aprite il disco in questione quindi spostate l' icona nella window del disco.

Cambiare Nome ai Dischi.

Per cambiare nome ad un disco selezionate la sua icona, quindi scegliete Rename dal menu' di Workbench. Apparira' un messaggio che vi chiedera' il nuovo nome. Selezionate la window, scrivete il nome e premete il tasto Return.

RAM Disk

RAM Disk e' un' area della memoria di AMIGA utilizzata per operazioni che normalmente interessano i dischi. Quando utilizzate CLI per creare un RAM disk o quando il programma che state utilizzando crea un RAM Disk, appare un' icona in Workbench. Il vantaggio di utilizzare un RAM Disk e' che il sistema impiega molto meno tempo ad accedere ad un programma che risiede in memoria piuttosto che ad un programma che risiede sul disco.

Quando appare l' icona del RAM Disk essa rimane fino a che riinizializzate o spegnete AMIGA. Non potete creare un RAM Disk direttamente da Workbench. Leggete il Capitolo 7 su CLI per una breve discussione su come farlo e AmigaDOS Manual pubblicato da Bantam Books per una spiegazione piu' approfondita.

Drawer di Espansione.

Workbench contiene un drawer di Espansione in cui potete inserire le icone per i dispositivi di espansione (come ad esempio l' hard disk) che potete aggiungere al sistema AMIGA. Per installare questi dispositivi aprite innanzitutto il drawer di Espansione quindi spostate al suo interno l' icona che rappresenta il driver file per il dispositivo. Il driver file e la sua icona vi sono forniti dal costruttore del dispositivo.

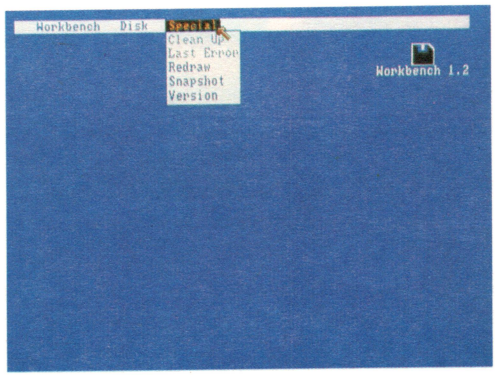
Riinizializzare Workbench.

Riinizializzare Workbench significa farlo ripartire . Quando lo fate, la memoria di AMIGA viene azzerata e ripartirete solo con Workbench. Se, ad esempio un tool ha un difetto, potreste essere costretti a riinizializzare il sistema per poter continuare il lavoro . Per riinizializzare Workbench tenete premuti contemporaneamente il tasto CTRL ed entrambi i tasti Commodore e AMIGA per almeno mezzo secondo prima di rilasciarli.

ATTENZIONE: Assicuratevi sempre che la spia del drive sia spenta prima di riinizializzare il sistema.

Altre Operazioni di Workbench.

Ci sono altre cinque operazioni che potete eseguire con Workbench utilizzando il menu' Special: mettere in ordine le icone di Workbench, rivedere l' ultimo messaggio di errore, rinfrescare lo schermo , salvare le posizioni delle icone e delle windows e vedere la versione di Workbench.



Cleanup

Se un drawer e' aperto e l' icona che avete selezionato per aprirlo e' tuttora selezionata, scegliendo Cleanup vengono messe in ordine le icone nel drawer.

L' Ultimo Errore

Scegliendo Last Error dal menu' Special potete rivedere l' ultimo messaggio di errore che e' apparso nella Riga Titolo (Title Bar) di Workbench. I messaggi che appaiono nella Riga Titolo normalmente spariscono nel momento stesso in cui selezionate qualcosa in Workbench. (Per le spiegazioni dei numeri di errore che appaiono nella Riga Titolo leggete l' Appendice B, "AmigaDOS Messages.")

Redraw

Scegliendo Redraw viene ridisegnato tutto o in parte cio' che appare nello schermo di Workbench. Se, ad esempio , un tool ha un difetto e disturba cio' che appare nello schermo di Workbench , scegliendo Redraw lo schermo viene ridisegnato.

Snapshot

Scegliendo Snapshot, salvate su disco le posizioni delle icone selezionate in quel momento. Contemporaneamente salvate le dimensioni e le posizioni delle windows che appaiono quando aprite le icone dei dischi e dei drawer che avete selezionato. (Tuttavia le posizioni delle icone non selezionate nell' ambito di queste window non sono salvate). Ricordate che per salvare queste informazioni su disco occorre che il disco stesso non sia protetto contro la scrittura.

Potete eseguire Snapshot su diverse icone contemporaneamente usando Extended Selection che e' spiegato nella pagina seguente.

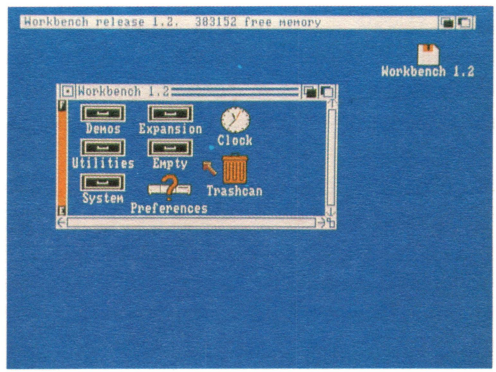
Version

Scegliete Version per poter vedere il numero della versione di Workbench nella Riga Titolo. Il numero di versione e' importante solo per coloro che sviluppano software e per il personale tecnico.

Trucchi del Mouse.

Questo paragrafo descrive alcune utili tecniche di manipolazione del mouse che possono aiutarvi a risparmiare tempo.

Extended Selection e' una tecnica per selezionare piu' di una icona contemporaneamente. Per utilizzarla , tenete premuto il tasto Shift mentre



selezionate le icone. Rilasciate il tasto Shift quando avete completato la selezione:

Potete usare Extended selection per spostare diverse icone insieme mantenendo inalterate le loro posizioni relative.

Quando selezionate l' ultima icona, non rilasciate il pulsante di Selezione, ma rilasciate il tasto Shift. Sempre tenendo premuto il pulsante Selezione, spostate il gruppo di icone nella loro nuova posizione. Ora potete rilasciare il pulsante di Selezione.

Quando utilizzate extended selection per Cleanup o Snapshot l' intero gruppo di icone che avete selezionato sono interessate nell' operazione.

Multiple Choice e' una tecnica per scegliere piu' di un elemento di menu' nella stessa operazione. Per farlo, tenete premuto il pulsante Menu', quindi premete il pulsante di Selezione dopo aver posizionato il Puntatore su ognuno degli elementi che volete scegliere

Quando avrete finito di scegliere, rilasciate il pulsante Menu'.

12
2
3
4
5
AMIGA

CAPITOLO 5: TOOLS DI WORKBENCH

Il disco di Workbench contiene diversi tools ed in questo capitolo saranno descritti i seguenti:

- Il Clock (orologio), il Notepad (taccuino), il Calculator (calcolatore), l' Editor di Icone, Say (parla), Graphic Dump e SetMap.

- Alcune dimostrazioni delle capacita' grafiche di AMIGA.

Potete trovare questi tools di dimostrazione grafica nel drawer Demos di Workbench. Per iniziare una dimostrazione selezionate una delle icone del drawer Demos, quindi scegliete Open dal menu' di Workbench. Per fermare una dimostrazione selezionate il Gadget Close nell' angolo in alto a sinistra della window della dimostrazione.

IL CLOCK

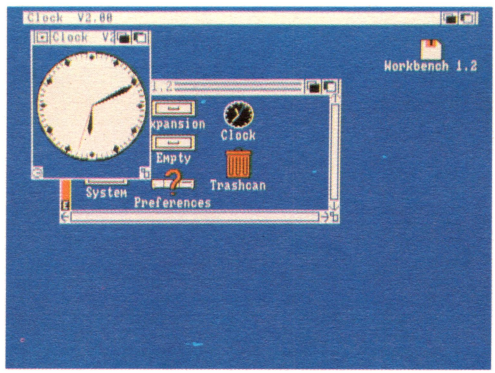
Il Clock (orologio) vi permette di visualizzare l' ora, ma potete utilizzarlo anche come sveglia.

Impostazione dell' ora

Per impostare l' ora, usate il tool Preferences . (Preferences e' spiegato nel Capitolo 6.)

Aprire il Clock

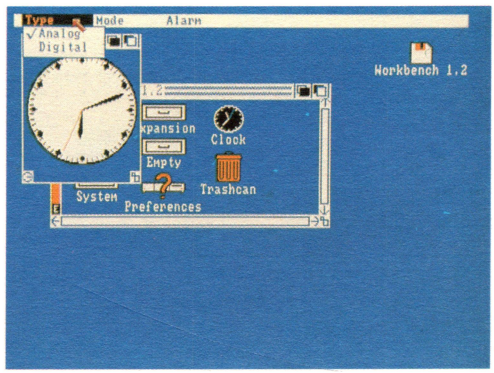
Per aprire l' orologio eseguite un doppio-click sulla sua icona nel drawer del disco Workbench. A questo punto appare un orologio analogico con la lancetta dei secondi.

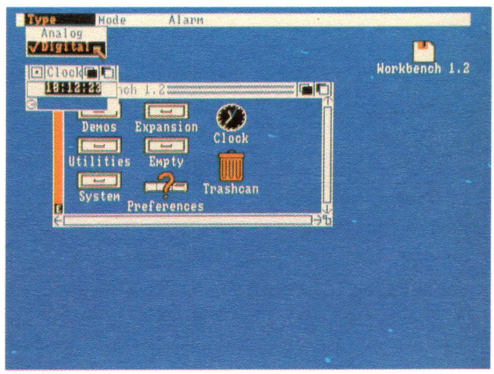


Per poter effettuare le vostre scelte tra i menu' descritti in seguito ricordatevi di selezionare la window in cui appare l' orologio.

Cambiare Orologio da Analogico a Digitale.

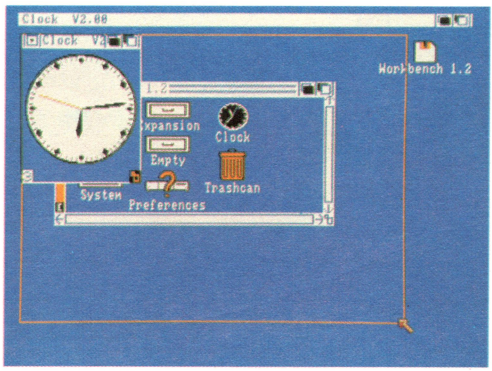
Scegliete il tipo di orologio che preferite (analogico o digitale) dal menu' Type. Il tipo selezionato viene indicato da un segno.



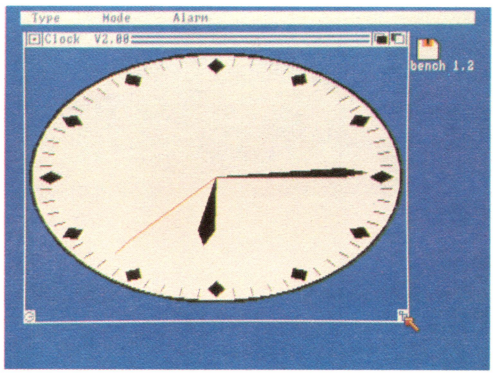


Cambiare le Dimensioni e la Posizione del Clock.

Per cambiare le dimensioni dell' orologio analogico , spostate il gadget Dimensioni nell' angolo a destra in basso della window . (Notate che non e' possibile cambiare le dimensioni della window dell' orologio digitale.)

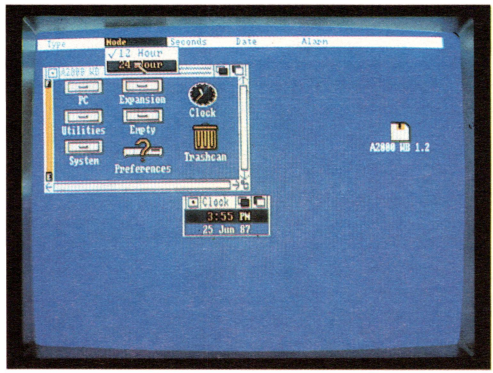


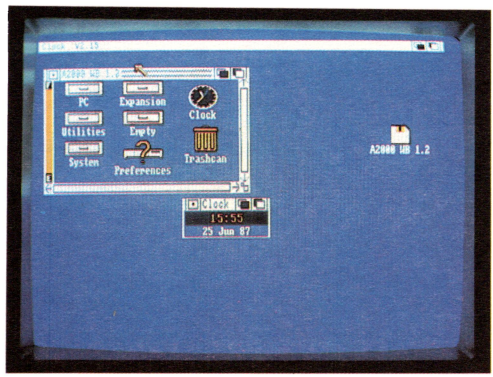
Per spostare il Clock (orologio) in una nuova posizione spostate la window per mezzo della Riga di Trascinamento (Drag Bar).



Cambiare il Clock (orologio) da 12 a 24 Ore.

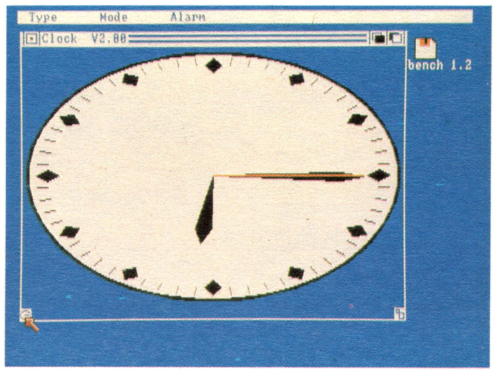
Potete visualizzare sia un orologio a 12 ore sia a 24 scegliendo 12 Ore o 24 Ore dal menu' Mode. La scelta e' indicata da un segno.

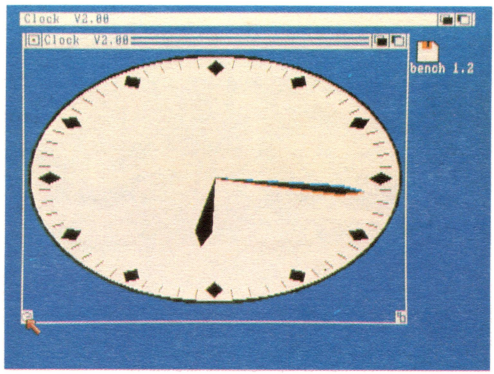




Visualizzare i Secondi.

Se non volete visualizzare la lancetta dei secondi nell' orologio analogico o le cifre dei secondi nell' orologio digitale, selezionate il gadget Seconds nell' angolo a sinistra in basso della window del Clock (orologio). Selezionando nuovamente il gadget Seconds potrete rivisualizzare i secondi.

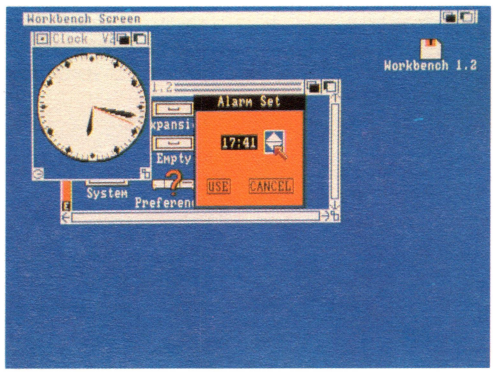




Impostare la Sveglia

Gli elementi del menu' Alarm vi permettono di usare il Clock (orologio) come una sveglia. L' allarme consiste in un breve lampeggio dello schermo (identico a quello che si osserva in caso di errore) accompagnato da un altrettanto breve suono se il vostro AMIGA e' collegato ad un' apparecchiatura audio.

La window del Clock (orologio) appare sovrapposta a tutte le altre. Per impostare la sveglia scegliete Set . Nel requester che appare, il tempo e' visualizzato o tramite un orologio a 24 ore o con un orologio a 12 ore con l'indicazione AM o PM (AntiMeridiano PoMeridiano). Per modificare l' ora posizionatevi sulle cifre dell' ora, premete il pulsante di selezione, quindi selezionate la freccia verso l' alto per far avanzare l' orologio o quella verso il basso per tornare indietro. Per modificare i minuti , posizionatevi sulle cifre dei minuti , premete il pulsante di selezione, quindi selezionate la freccia verso l' alto o quella verso il basso. Per cambiare AM o PM selezionate semplicemente quello voluto.



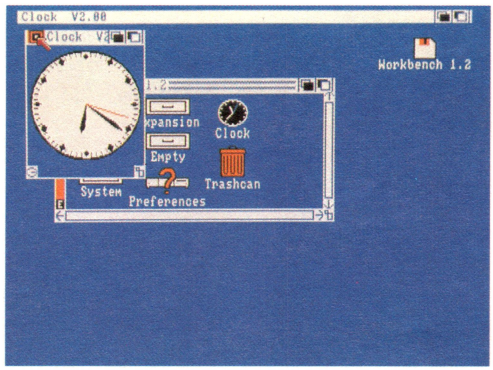
Quando avrete impostato l' ora desiderata , selezionate il riquadro USE. Se invece volete lasciare la sveglia impostata come era precedentemente, selezionate CANCEL.

Se ora volete attivare la sveglia, scegliete Alarm On dal menu' Alarm, mentre se volete disattivarla dovete scegliere Alarm Off.

NOTA: Se chiudete il Clock (orologio), la sveglia non e' piu' in funzione.

Chiudere il Clock

Per chiudere il Clock (orologio) selezionate il gadget Close nell' angolo superiore destro della window .

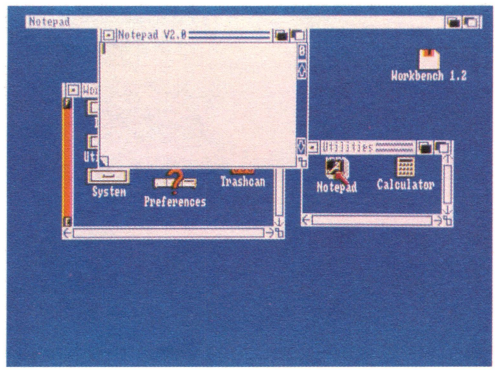


Il Notepad

Con il tool Notepad (taccuino) potete prendere appunti o creare brevi documenti. Potete trovare il Notepad nel drawer Utilities del disco Workbench.

Aprire il Notepad.

Potete aprire il Notepad effettuando un doppio-click sulla sua icona. Appare una window per il Notepad e vengono caricati i tipi di caratteri disponibili. Si puo' iniziare a scrivere sul Notepad quando la window cambia colore.

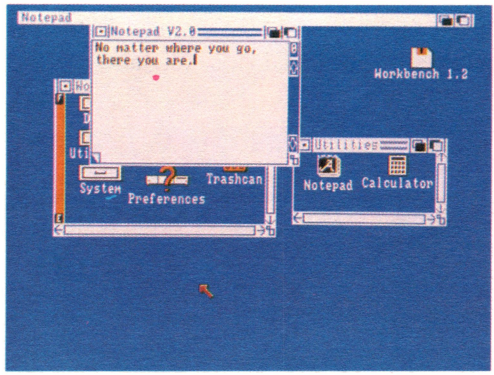


Per aprire il Notepad senza caricare contemporaneamente i tipi di caratteri dal disco, selezionatene l' icona e scegliete Info dal menu' di Workbench, quindi selezionate la window Tool Types. Scrivete "FLAGS=nofonts" e premete il tasto Return, quindi scegliete Save.

Se aprite il taccuino senza caricare i tipi dei caratteri dal disco, potete scegliere Read Fonts nel menu' Projects per caricare i tipi dei caratteri in memoria.

Scrivere un Testo.

Per scrivere un testo, selezionate la window Notepad (taccuino) (se non e' gia' selezionata) e utilizzate la tastiera. Ogni carattere appare a sinistra del Cursore Testo (la barra verticale che potete osservare nella window). Continuando ad inserire caratteri , questi si spostano verso destra e, raggiunto il margine, proseguono sulla riga successiva.(Per rendervi conto di come funziona, provate ad inserire caratteri).



Quando raggiungete il bordo inferiore della window , il contenuto della window stessa, viene fatto scorrere automaticamente verso l' alto. Esiste un limite al numero di righe che si possono inserire in una nota del Notepad (taccuino) e questo limite varia a seconda delle dimensioni dei tipi di caratteri che avete scelto. (Ad esempio, con i caratteri Topaz a 9 punti, che sono quelli normalmente utilizzati dal Notepad , il numero massimo di righe e' 163). Quando avrete raggiunto il limite , i caratteri ulteriori non appaiono piu' nella window .

Spostare il Cursore Testo.

Per spostare il Cursore Testo , posizionate il Puntatore nel punto prescelto nell' ambito dell' appunto, quindi premete il pulsante di Selezione.(potrete notare che non e' possibile spostare il Cursore Testo oltre il testo gia' battuto). Potete anche spostare il Cursore Testo utilizzando i tasti cursore. In questo

caso notate che se, premendo i tasti cursore che spostano il Cursore verso l' alto o verso il basso, raggiungete uno dei due estremi della window , il contenuto della window stessa viene fatto scorrere.

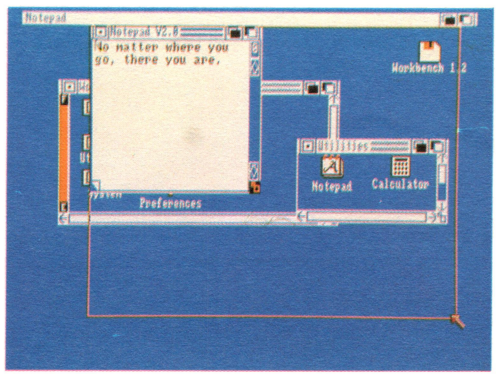
Potete spostarvi in cima o in fondo alla pagina tenendo premuto il tasto Shift mentre premete il tasto che muove il Cursore verso l' alto o verso il basso. Tenendo premuto il tasto Shift e premendo il tasto cursore sinistro, spostate il Cursore all' inizio della riga, mentre se, sempre tenendo premuto il tasto Shift premete il tasto cursore destro spostate il cursore alla fine della riga.

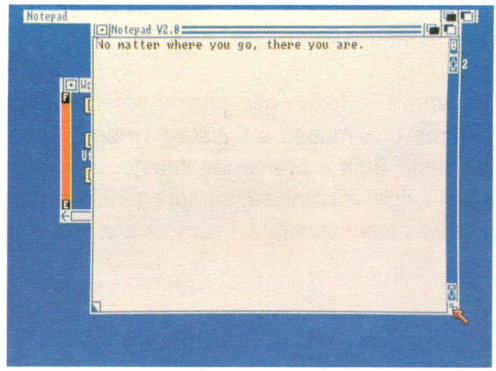
Tabulazioni.

Il Notepad (taccuino) contiene punti di tabulazione predefiniti ad intervalli di otto colonne: il primo punto e' a colonna 8, il secondo a colonna 16 e cosi' via. Premete il tasto Tab per spostare il cursore nella prossima posizione.

Cambiare le Dimensioni della Window del Notepad.

Potete cambiare le dimensioni della window del Notepad spostando il gadget Dimensioni in basso a destra. In questo caso viene modificata automaticamente l' impaginazione del testo.





Spostarsi nel Testo.

Potete spostarvi di una linea per volta lungo tutto il testo utilizzando il gadget Scorrimento , a destra della window del Notepad . Il gadget di Scorrimento in alto e' il gadget a forma di freccia immediatamente al di sotto del gadget Pagina Precedente. Selezionandolo si fa scorrere in alto di una riga il testo della window . Il gadget di Scorrimento in basso si trova immediatamente sopra il gadget Dimensioni e fa scorrere in basso di una riga il testo.

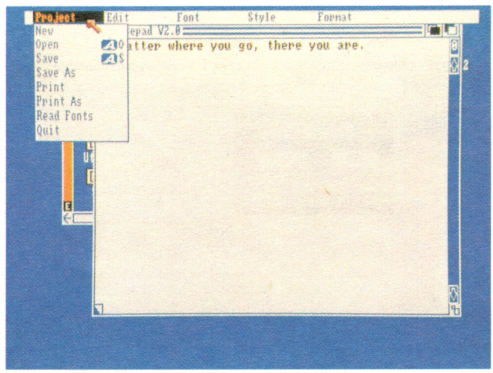
Scorrere le Pagine.

Esistono altri due gadgets nella window Notepad. Il gadget in basso a sinistra nella window e' il gadget Prossima Pagina e selezionandolo potete vedere la pagina successiva del vostro appunto . In alto a destra si trova il gadget Pagina Precedente e se lo selezionate , apparira' la pagina precedente. Il numero della pagina visualizzata si trova nel gadget Pagina.

I Menu' del Notepad.

Il Notepad ha cinque menu' : Projects , Edit , Tipi, Stili, Formato che trovate discussi di seguito.

Il menu' Projects



New

Scegliete New per iniziare un nuovo appunto.

Open

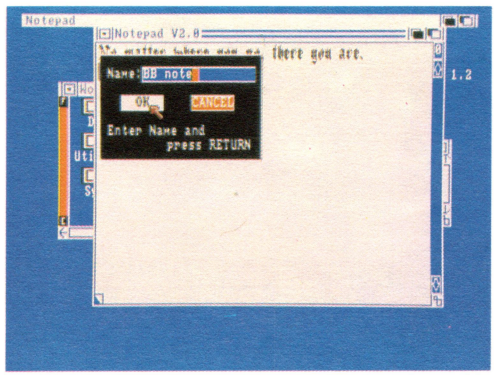
Scegliete Open per aprire un appunto che avete salvato in precedenza. In questo caso appare un requester. Selezionate il riquadro a destra di "Name:" e quindi cambiate il nome, se ne appare uno, secondo quello che avete scelto.

Per modificare il contenuto del riquadro, premete il tasto DEL per cancellare i caratteri a destra del Tasto Cursore, premete il tasto Backspace per cancellare i caratteri a sinistra del cursore . Potete anche utilizzare i tasti di movimento del Cursore per spostarlo. Se volete cancellare tutto quello che avete scritto nel riquadro, premete contemporaneamente il tasto Amiga ed il tasto X, mentre se volete recuperare il contenuto del gadget prima delle vostre modifiche, premete contemporaneamente il tasto Amiga ed il tasto Q.

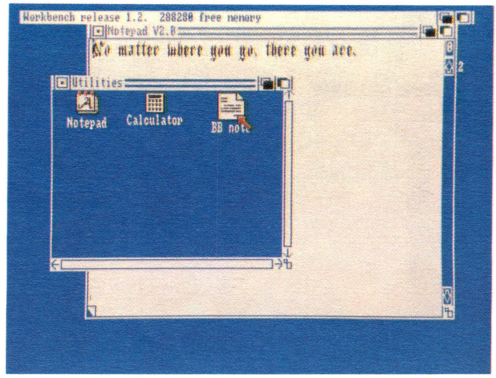
Quando avete terminato, premete il tasto Return quindi selezionate il gadget OK. L' appunto di cui avete scritto il nome rimpiazzera' l' appunto corrente.

Save.

Scegliete Save per salvare l' appunto su cui state lavorando. Se l' appunto non era ancora stato salvato appare un requester che vi permette di inserire il nome. Inserite il nome e premete il tasto Return, quindi selezionate il gadget "OK".



Se salvate un progetto che avete modificato con il Notepad e non specificate un nome di directory AmigaDOS, il progetto viene salvato nello stesso drawer del Notepad.

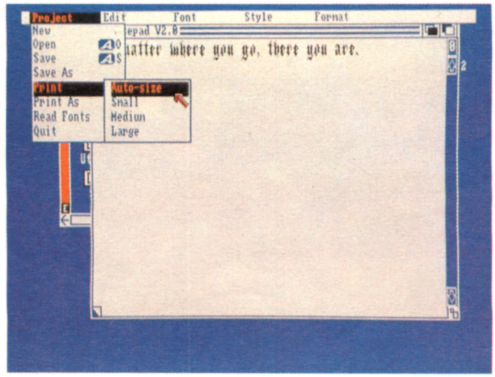


Save As

Scegliete Save As per salvare con un nuovo nome l' appunto su cui state lavorando: appare un requester che contiene il nome precedente del progetto. Per cambiare cio' che appare nel riquadro , premete il tasto DEL per cancellare i caratteri a destra del Cursore Testo. Premete il tasto Backspace per cancellare i caratteri a sinistra del cursore. Per muoverlo potete usare i tasti cursore. Potete cancellare cio' che avete scritto premendo contemporaneamente i tasti AMIGA ed il tasto X , mentre premendo il tasto Amiga ed il tasto Q apparira' il contenuto del riquadro prima delle vostre modifiche.
Quando avrete finito premete il tasto Return , quindi selezionate il gadget "OK". Notate che quando scegliete Save o Save As il vostro appunto viene salvato nel drawer la cui window era selezionata quando avete aperto il Notepad.

Print.

Per stampare il vostro appunto scegliete uno degli elementi del sottomenu' Print.(Per scegliere dal sottomenu', posizionatevi su Print, quindi, sempre tenendo premuto il pulsante Menu' , muovete il Puntatore verso destra, posizionatevi su una delle opzioni che sono spiegate di seguito e rilasciate il pulsante Menu')



Scegliendo l' opzione Auto-size, si ottiene la stampa di un' immagine grande all' incirca quanto l' immagine che appare sullo schermo. Scegliendo l' opzione Small l' immagine stampata occupa un quarto della larghezza del foglio. (Utilizzate il tool Preferences per specificare la larghezza della carta. Notate tuttavia che cambiando le specifiche di larghezza della carta, cambiano soltanto gli appunti stampati con l' opzione Draft che viene descritta piu' sotto). Scegliendo l' opzione Medium, l' immagine che si ottiene occupa circa la meta' del foglio, mentre scegliendo Large si occupa tutto il foglio.

Se nel sottomenu' Print As scegliete l' opzione Graphic, stampate un' immagine di cio' che appare nella window Notepad . Se invece scegliete Draft stampate solamente il testo senza tener conto dei diversi tipi dei caratteri, degli stili e delle dimensioni.

Print As

Dal sottomenu' scegliete Graphic se volete una stampa pixel per pixel di cio' che appare nella window .(Se avete una stampante a colori potete stampare l'appunto in colore.) Scegliendo Draft stampate soltanto il testo dell' appunto.
Se il vostro appunto e' piu' lungo di una pagina , forse volete inserire uno spazio bianco in testa ad ogni pagina . In questo caso selezionate form-feeds dal sottomenu' Print As.

Read Fonts

Se aprite il Notepad senza leggere i tipi di caratteri , selezionate quest' opzione quando volete leggerli.

Quit

Scegliete Quit quando avete finito e volete chiudere il taccuino.

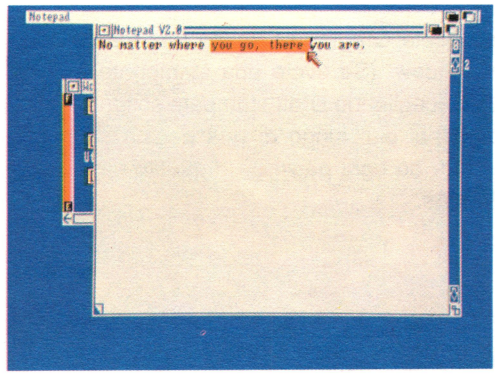
Il Menu' Edit.

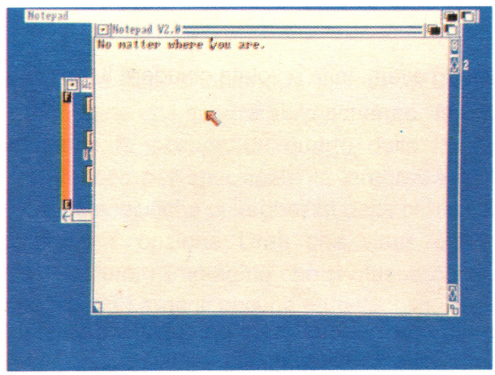
Cancella.

Se avete selezionato una parte di testo da copiare o cancellare e commettete un errore o cambiate idea, selezionate Cancel . Usatelo anche per terminare un find o un replace. (vedere di seguito)

Cut (taglia)

Serve per selezionare una parte di testo ed inserirla nella Clipboard (un' area speciale ove inserire un testo che volete manipolare) in modo da poterlo cancellare (cut) o rimuoverlo da una posizione ed inserirlo in un' altra (cut e paste). Per tagliare, prima posizionatevi all' inizio del testo prescelto ed effettuate un doppio-click con il pulsante di Selezione, quindi posizionatevi alla fine del testo che vi interessa ed effettuate un altro doppio-click. A questo punto il testo selezionato viene evidenziato . Per rimuovere il testo evidenziato e inserirlo nella Clipboard scegliete Cut dal menu' Edit.





Il testo rimane nella Clipboard fino a che tagliate o copiate un nuovo testo.

Potete selezionare il testo posizionando il Cursore Testo all' inizio e scegliendo Mark Place, quindi spostandovi alla fine e scegliendo nuovamente Mark Place.

Ogni volta che tagliate o copiate un testo , questo rimpiazza il contenuto precedente della Clipboard.

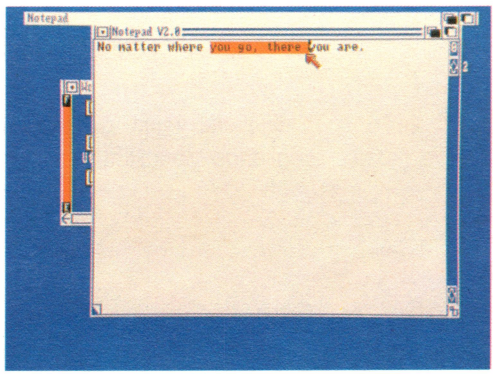
Paste (incollare)

Per inserire un testo dalla Clipboard in un appunto, posizionatevi nel punto in cui volete far apparire il testo, quindi premete il pulsante di Selezione per posizionare il Cursore Testo, e selezionate Paste dal menu' Edit.

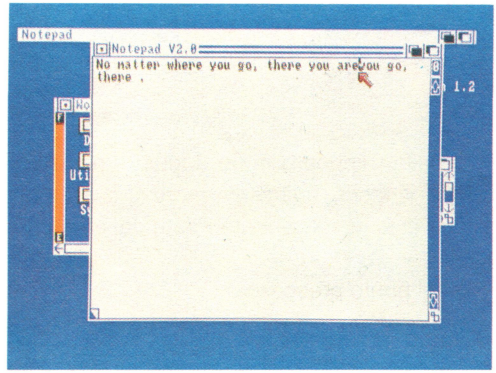
Il testo viene inserito nel punto prescelto.

Copy.

Copy serve per duplicare un testo in un' altra posizione. Selezionate il testo nello stesso modo in cui lo selezionate per l' opzione Cut (Posizionatevi all' inizio e alla fine del testo effettuando un doppio-click con il pulsante Selezione ogni volta per indicare la posizione oppure utilizzate Mark Place dal



menu').Scegliete Copy dal menu' Edit. Posizionate il Cursore Testo nella nuova posizione e scegliete Paste. Il testo viene duplicato.



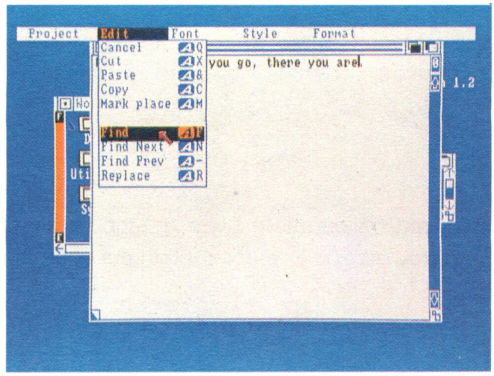
Ogni volta che tagliate o copiate un testo , questo rimpiazza il contenuto precedente della Clipboard

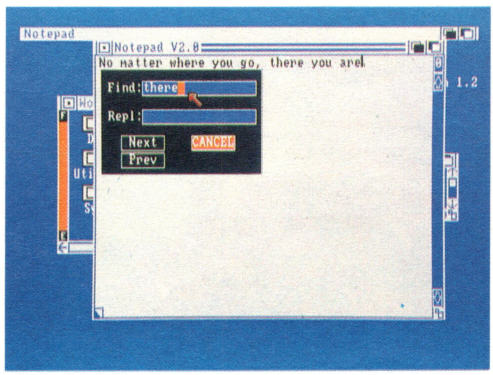
Mark Place

Potete selezionare l' inizio o la fine del testo da tagliare o da copiare posizionando il Cursore Testo e scegliendo Mark Place.

Find (Trova).

Viene utilizzato per scandire il testo dell' appunto alla ricerca di un carattere o di un gruppo di caratteri. Scegliete Find dal menu' e, nel requester che appare scrivete il testo che volete cercare, quindi premete Return. Ora selezionate il gadget Next per effettuare la ricerca a valle del Cursore Testo o il gadget Prev (precedente) per cercare nella parte che precede il Cursore.





Per sostituire automaticamente il carattere o il gruppo di caratteri, con altro , selezionate il gadget Rep (rimpiazza) , scrivete il nuovo testo, premete Return, scegliete Next o Prev ed infine selezionate Replace dal menu'.

Find Next.

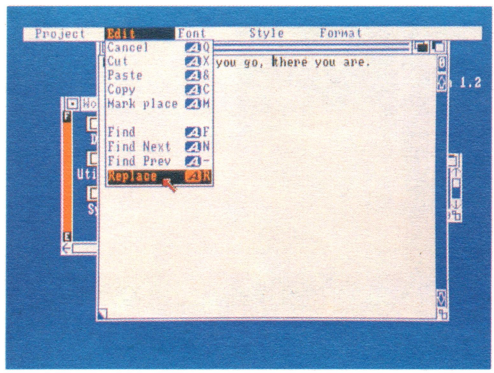
Quando avete localizzato un punto in cui compaiono i caratteri scelti, per trovare il punto successivo selezionate l' opzione Find Next dal menu'.

Find Prev

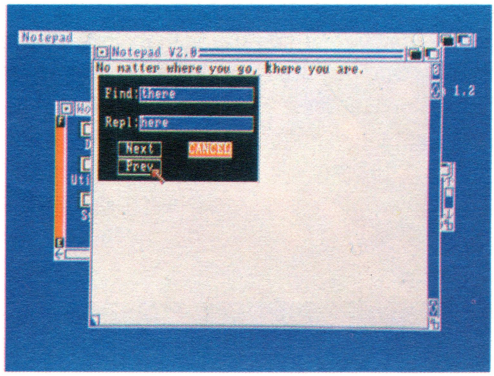
Quando avete localizzato un carattere o un gruppo di caratteri utilizzando il comando Find potete trovare i punti precedenti in cui compaiono selezionando Find Prev dal menu'.

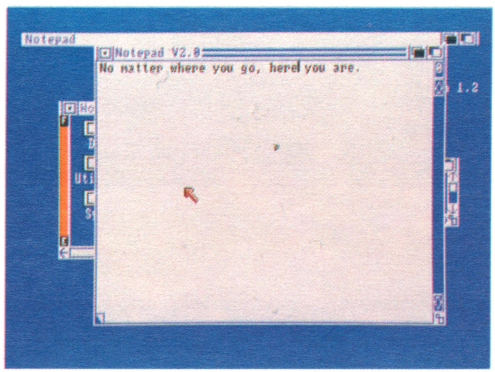
Replace.

Quando e' stato identificato un punto in cui compaiono i caratteri prescelti, per sostituirli con altri selezionate Replace.



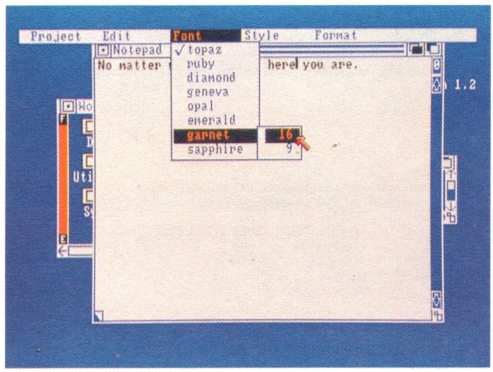
Tutto cio' che avete scritto nel gadget Replace del requester Find, sostituisce il o i caratteri indicati. Se il gadget Replace non contiene nulla, i caratteri indicati vengono semplicemente cancellati.

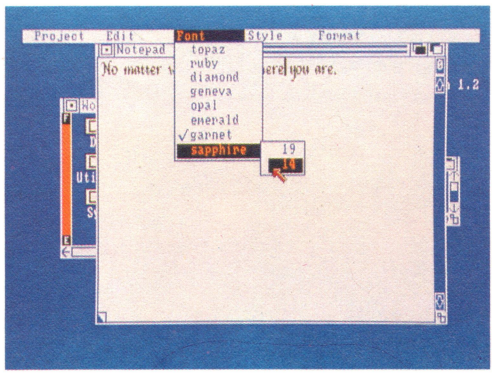

Notepad
Notepad V2.0
No matter where you go, there you are.
Find: there
Repl: here
Next
AllNext
Prev
1.2


Notepad
Notepad V2.0
No matter where you go, herel you are.
1.2

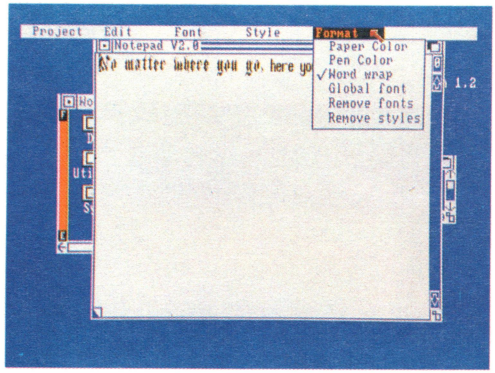
I Menu' Font.

Dal menu' Font potete scegliere il tipo e la dimensione dei caratteri del vostro appunto. Quando aprite il menu', appaiono i sette tipi disponibili (Topaz, Ruby , Diamond, Opal, Emerald, Garnet e Sapphire). Le dimensioni disponibili dei caratteri sono visualizzate nei sottomenu' . Per scegliere dal menu' Font, posizionatevi sul nome del tipo di carattere desiderato quindi, sempre tenendo premuto il pulsante Menu' del mouse , spostate il Puntatore verso destra nel sottomenu', posizionatevi sulla dimensione del carattere e rilasciate il pusante Menu'.





Per rendervi conto dei tipi e delle dimensioni disponibili, scrivete un appunto, quindi selezionate le varie opzioni possibili. Il tipo attualmente selezionato e' contraddistinto da un segno a sinistra dell' elemento del menu'. Anche la



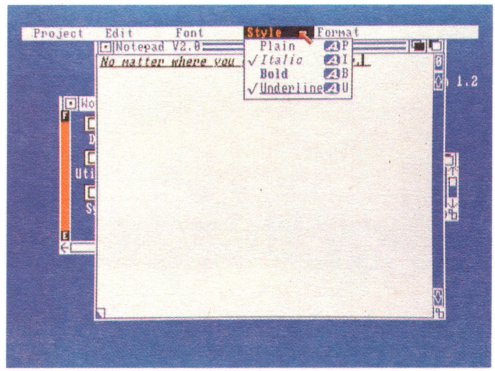
dimensione prescelta e' indicata da un segno quando e' disponibile piu' di una dimensione per il tipo prescelto.

Osservate che il tipo e la dimensione prescelti si applicano a tutto l' appunto.

Quando scegliete un nuovo tipo e una nuova dimensione, la dimensione che avevate scelto precedentemente per un altro tipo potrebbe ancora essere contraddistinta dal segno a fianco. In questo caso, se tentate di selezionare nuovamente quel tipo di carattere potreste non ottenere alcun effetto. Scegliete dapprima un' altra dimensione per il tipo precedente, quindi selezionate quella voluta.

Il Menu' Style

Da questo menu' potete scegliere sia i caratteri standard (Plain) sia stili di carattere speciali: Italic (corsivo), Bold (grassetto), Underlined (sottolineato) o una combinazione dei tre. In ogni posizione nell' ambito del vostro appunto potete scegliere un nuovo stile: in questo caso viene inserito un indicatore nel



vostro appunto e tutti i caratteri compresi tra questo indicatore ed il successivo (o fino alla fine nel caso non ci fossero altri indicatori) vengono modificati. Provate le diverse possibilita' e osservate come cambia il vostro appunto.

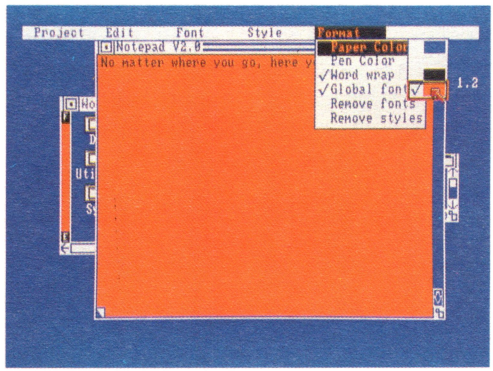
Notate che scegliendo Italic, Bold o Underline la vostra scelta rimane attiva fino a quando non selezionate nuovamente Plain.

E' possibile selezionare gli elementi del menu' tramite i tasti : premete contemporaneamente il tasto Amiga ed il tasto P per selezionare Plain ; il tasto AMIGA ed il tasto I per Italic ; il tasto Amiga ed il tasto B per Bold, il tasto Amiga ed il tasto U per Underline. Le abbreviazioni sono riportate accanto a ciascun elemento nel menu'.

Il menu' Format

Paper Color

Scegliete Paper Color per cambiare il colore dello sfondo del vostro appunto, quindi selezionate uno dei quattro colori che appaiono nel sottomenu'. (vedere la descrizione precedente del menu' Font per come scegliere un elemento di un sottomenu'). Il colore selezionato viene indicato da un segno.



Pen Color

Scegliete Pen Color per cambiare il colore dei caratteri del vostro appunto. Selezionate il colore tra i quattro presenti nel sottomenu' (vedere la descrizione precedente del menu' Font per come scegliere un elemento di un sottomenu'). Il colore selezionato viene indicato da un segno.

Fate attenzione di scegliere il colore dei caratteri diverso dal colore dello sfondo altrimenti sara' impossibile leggere l' appunto.

Word Wrap.

Questa opzione, che viene scelta automaticamente quando aprite il Notepad, termina ogni riga di testo alla fine di una parola. Un segno a sinistra di Word wrap sul menu' indica che l' opzione e' selezionata. Per disattivarla selezionate l' elemento del menu' e per attivarla nuovamente selezionate ancora una volta l' elemento.

Global Font.

Questo elemento determina se il vostro appunto contiene uno o piu' tipi di caratteri e viene selezionato automaticamente all' apertura del Notepad. Per cambiare e poter utilizzare diversi tipi di caratteri in diversi punti dell' appunto, selezionate l' opzione Global font dal menu' Format. Sparira' il segno a fianco dell' opzione. Per riattivare Global font selezionate nuovamente l' elemento.

Remove Font

Se avete creato un appunto utilizzando diversi fonts (tipi di caratteri), potete riportarlo ad un unico font (tipo di caratteri), scegliendo Remove Font.

Remove styles

Potete rimuovere tutti i cambiamenti di stile (italic, bold, underline o plain) da un appunto scegliendo Remove styles dal menu' Format.

Abbreviazioni del Menu'

Diverse opzioni del menu' possono essere selezionate premendo una combinazione di tasti piuttosto che utilizzando il mouse. Queste abbreviazioni compaiono a destra degli elementi del menu'. Per utilizzarli tenete premuto il tasto Amiga mentre premete i tasti elencati.

Gli altri tasti sono elencati di seguito.

O	Open
S	Save
Q	Cancel
X	Cut
&	Paste
C	Copy
M	Mark Place
F	Find
+	Find Next
-	Find Previous
R	Replace
P	Plain
I	Italic
B	Bold
U	Underline

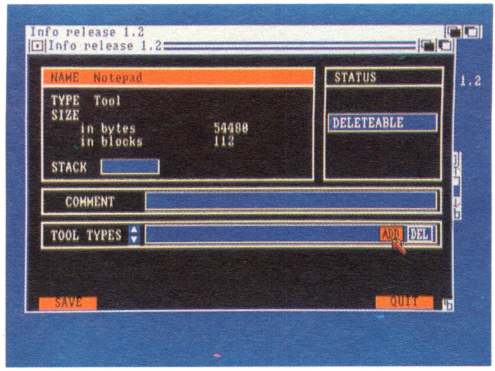
Oltre a questi, CTRL L visualizza nuovamente quello che compare nella window di Notepad. (Per immettere il carattere CTRL L, tenete premuto il tasto CTRL e premete il tasto L)

Cambiare i Valori di Base di Notepad.

Potete cambiare i valori di base di Notepad come la posizione della window, le sue dimensioni, il tipo dei caratteri ecc. secondo i vostri gusti.Come farlo e' spiegato di seguito.

Cambiare la Posizione di Base della Window di Notepad.

Potete specificare le dimensioni e la posizione in cui appare la window di Notepad quando l' aprite. Selezionate l' icona di Notepad, scegliete Info dal menu' Workbench, quindi selezionate il gadget Add. Scrivete "WINDOW=" seguito da:



● Un numero di tre cifre che specifica il numero di pixel dal bordo sinistro dello schermo di Workbench al bordo sinistro della window

● Una virgola (,)

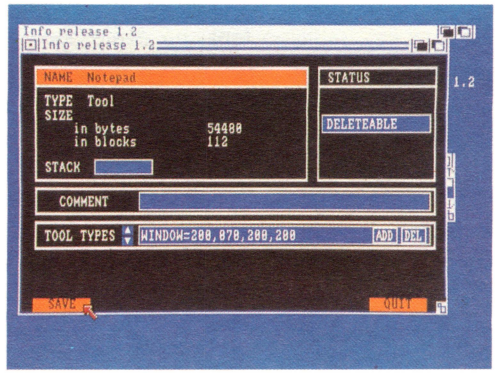
● Un numero di tre cifre che specifica il numero di pixel dal bordo superiore dello schermo di Workbench al bordo superiore della window

● Una virgola (,)

● Un numero di tre cifre che specifica la larghezza della window in pixel

● Una virgola (,)

● Un numero di tre cifre che specifica l' altezza della window in pixel es. WINDOW=100,070,050,090



Quando avrete completato il messaggio con tutte le informazioni premete il tasto Return e selezionate il gadget Save nell' angolo inferiore sinistro del requester. Se Notepad non e' in grado di creare la window cosi' come l' avete specificata, ignorera' la vostra richiesta e continuera' a visualizzare la window nella posizione precedente.

Potete specificare la posizione e le dimensioni della window per un appunto che avete salvato selezionandone l' icona e seguendo la procedura appena descritta.

Cambiare il Font di Base di Notepad.

Quando selezionate Notepad in modo da caricare automaticamente i fonts (tipi di caratteri) il font normale di base (quello che utilizzate se non ne scegliete un altro) e' Topaz a 9 punti. Potete cambiarlo con la procedura seguente. Selezionate l' icona di Notepad, scegliete Info dal menu' di Workbench e selezionate il gadget Add. Scrivete "FONT=" seguito dal nome del font (uno tra quelli compresi nel menu' Font di Notepad), da un punto e dal numero che identifica le dimensioni del font. (es. FONT=emerald.20).

Premete il tasto Return e selezionate il gadget Save.

Cambiare il Font di Base di un Appunto.

Quando salvate un appunto, l' ultimo font che avete scelto diventa il font di base per quell' appunto. Il font di base e' scelto automaticamente quando riaprite l' appunto.

Dopo aver salvato un appunto potete specificare un diverso font di base per quell' appunto selezionandone l' icona, scegliendo Info dal menu di Workbench e selezionando il gadget Add. Scrivete "FONT=" seguito dal nome del font (cosi' come appare nel menu' font di Notepad), da un punto e dal numero che identifica la dimensione del font (es. FONT=emerald.20). Infine premete il tasto Return e selezionate il gadget Save.

Cambiare il Tipo di Stampa di Base.

Nel sottomenu' di Print As, l' opzione di base e' graphic. Perche' all' apertura di Notepad l' opzione di base sia Draft, selezionate l' icona Notepad, scegliete Info dal menu' Workbench e selezionate il gadget Add. Scrivete "FLAGS=draft", premete il tasto Return e selezionate il gadget Save.

Cambiare l' Opzione di Base Form-Feed

Form-feed aggiunge automaticamente una riga bianca all' inizio di ogni pagina.

Perche' questa opzione rientri nelle opzioni di base, selezionate l' icona di Notepad, scegliete Info dal menu' di Workbench e selezionate il gadget Add. Scrivete "FLAGS=formfeed", premete il tasto Return e selezionate il gadget Save.

Come Specificare il Global Font di Base.

Potete specificare se l' opzione Global Fonts e' selezionata quando aprite Notepad o un appunto. Per farlo selezionate l' icona di Notepad, scegliete Info dal menu' di Workbench e selezionate il gadget Add.

Perche' l' opzione Glogal Fonts sia selezionata automaticamente all' apertura di Notepad o di un appunto, scrivete "FLAGS=global" e premete il tasto Return. Per specificare che l' opzione Global Fonts NON deve essere selezionata automaticamente, scrivete "FLAGS=local". Premete il tasto Return e selezionate il gadget Save.

Se scegliete "FLAGS=global", i cambiamenti di font non sono mantenuti quando riaprite l' appunto; i caratteri diventano quelli dell' attuale font di base.

Escludere Word Wrap.

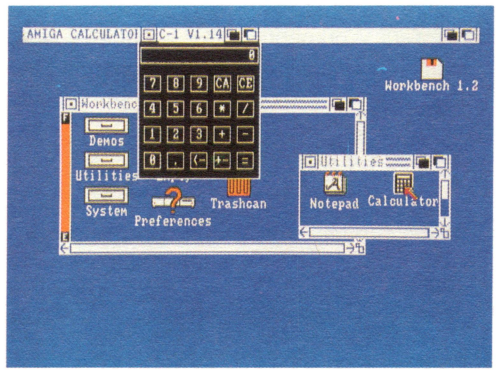
Per cambiare l' opzione di base Word Wrap, selezionate l' icona Notepad, scegliete Info dal menu' di Workbench e selezionate il gadget Add. Scrivete "FLAGS=nowrap", premete il tasto Return e selezionate il gadget Save.

Il Calculator

Il Calculator e' una calcolatrice standard a quattro funzioni che potete utilizzare per addizionare, sottrarre, moltiplicare e dividere. Potete trovare il Calculator nel drawer Utilities di Workbench.

Aprire il Calculator

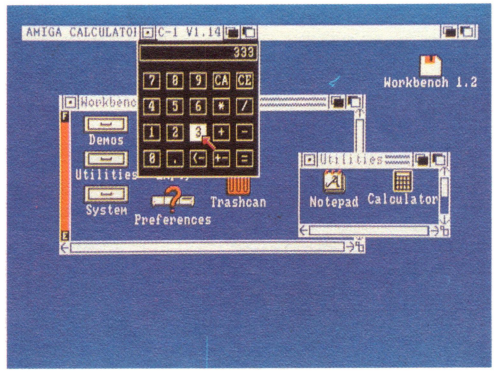
Aprite il Calculator selezionandone l' icona e scegliendo Open dal menu' di Workbench. A questo punto appare una window per il Calculator.



I Tasti di Calculator.

Nella window di Calculator, ogni "pulsante" e' un gadget. Quando la window e' selezionata, esistono due possibilita' per "premere un pulsante":

● Selezionate il gadget posizionandovi sopra il Puntatore e premendo il pulsante Selezione del mouse.



● Per tutti i pulsanti tranne <- e +- premete il o i tasti mostrati nel gadget. Ad esempio, potete cancellare l' ultima impostazione premendo i tasti C ed E.

I pulsanti per il punto decimale, l' addizione e la sottrazione sono gli stessi delle altre calcolatrici. Per moltiplicare usate il pulsante *. Per dividere utilizzate il pulsante /.

Selezionando il pulsante CE cancellate l' ultima impostazione, mente con il pulsante CA le cancellate tutte.

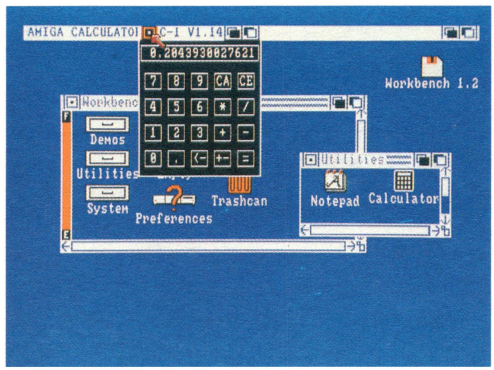
Premendo il pulsante +- cambiate il segno dell' attuale impostazione. Se questa e' un numero positivo viene convertito nel numero negativo corrispondente, mentre se e' negativo diventa positivo.

Quando state impostando un numero, premendo il pulsante <- cancellate l' ultima cifra immessa.

Per ottenere il risultato usate il pulsante =. Sulla tastiera potete premere sia il tasto = che i tasti Return o Enter.

Chiudere il Calculator.

Per chiudere il Calculator selezionate il gadget Close nell' angolo a sinistra in alto della window del Calculator.



L' Editor di Icone.

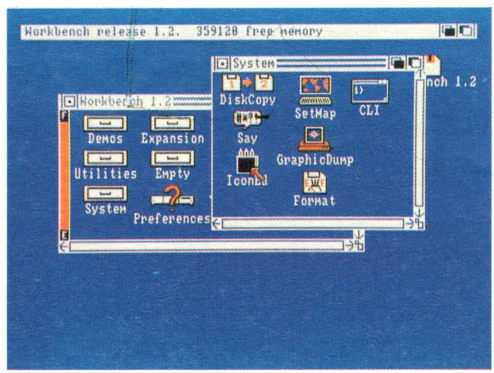
Grazie all' Editor di Icone che si trova nel drawer System di Workbench, potete cambiare l' aspetto delle icone che appaiono in Workbench stesso.

Per utilizzare Icon Editor e' indispensabile conoscere AMIGA Disk Operating System (AmigaDOS) e le convenzioni utilizzate per i nomi dei files. Potete trovare queste informazioni nel Capitolo 7 di questo manuale e in AmigaDOS Manual di Bantam Books.

Se sviluppate software potete utilizzare Icon Editor per creare le icone per nuovi tools, projects e drawers. Questa parte e' spiegata nel manuale AMIGA ROM Kernel Manual disponibile presso Addison-Wesley.

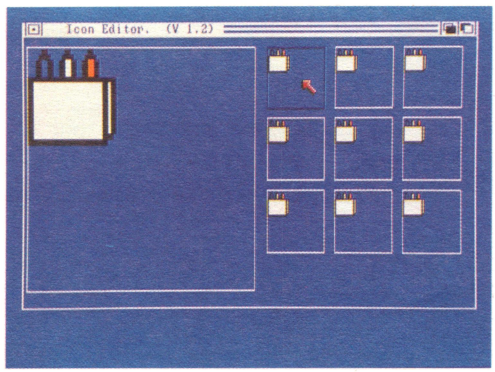
Aprire Icon Editor

Aprite Icon Editor selezionandone l' icona quindi scegliendo Open nel menu' di Workbench. Apparira' una window per Icon Editor e successivamente un requester che descrive i diversi tipi di icone. Selezionate il gadget OK per continuare (Se volete maggiori informazioni sui diversi tipi di icone, riferitevi al manuale AMIGA ROM Kernel Manual)



Caricare un' icona.

Per selezionare l' icona che volete modificare selezionate uno dei nove riquadri che compaiono a destra nella window dell' Icon Editor posizionando il Puntatore e premendo il pulsante Selezione. Quando aprite il tool, i nove riquadri



contengono ognuno l' icona dell' Icon Editor, e quella che selezionate rimpiazzera' quella che compare nel riquadro selezionato in quel momento.

Dal menu' Disk scegliete Load Data. Nel requester che appare, selezionate il gadget immediatamente sottostante la parola "Enter Icon Name (.info Will Be Added)" quindi scrivete la descrizione AmigaDOS del file o della directory di cui volete cambiare l' icona. Questa descrizione puo' essere:

- la descrizione completa AmigaDOS del file o della directory

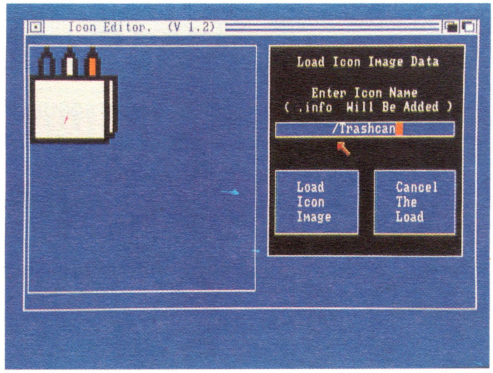
- una descrizione abbreviata che specifica la relazione del file o della directory con la directory in cui risiede l' Icon Editor.

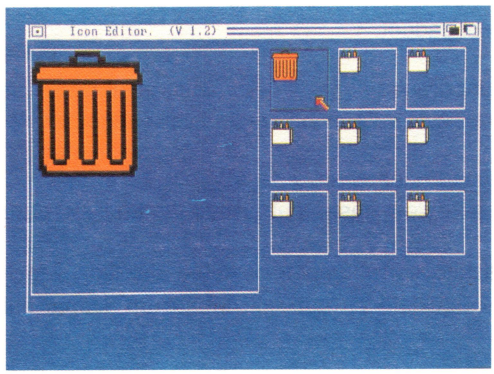
Ad esempio, potete caricare l' icona del Trashcan scrivendo:

df0:Trashcan

oppure:

/Trashcan





NOTA: il tipo di icona mostrato nel requester che appare quando aprite l' Icon Editor NON e' il nome dell' icona. Per trovare il nome di un file di cui volete cambiare l' icona usate il comando AmigaDOS DIR.

Dopo aver selezionato il gadget, i caratteri che battete sulla tastiera compaiono a sinistra del Cursore Testo. Per muovere il cursore utilizzate i tasti cursore destro e sinistro.

Nel gadget che avete selezionato potrebbe gia' comparire un testo. Potete cancellare caratteri a destra del Cursore Testo utilizzando il tasto Del mentre per cancellare quelli a sinistra usate il tasto Backspace.

Per cambiare cio' che appare nel gadget e per muovere il Cursore Testo potete anche utilizzare alcune abbreviazioni.

● Premete contemporaneamente il tasto Amiga ed il tasto Q per far riapparire cio' che era contenuto nel gadget prima che lo selezionaste.

● Premete contemporaneamente il tasto Amiga ed il tasto X per cancellare quel che appare nel gadget.

● Premete contemporaneamente il tasto Shift ed il tasto cursore sinistro per spostare il Cursore Testo sul primo carattere del gadget.

● Premete contemporaneamente il tasto Shift ed il tasto cursore destro per spostare il Cursore Testo a destra dell'ultimo carattere del gadget

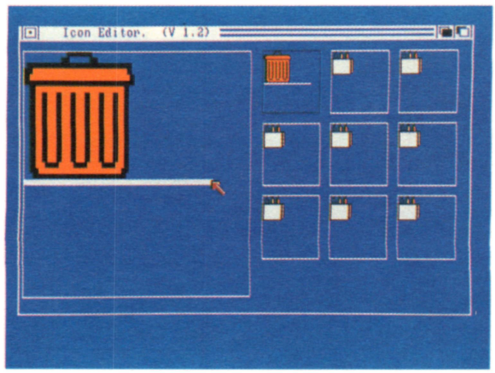
Quando avrete scritto correttamente il nome del file, selezionate Load Icon Image. Se invece decidete di non selezionare un' icona, selezionate Cancel The Load.

Selezionare Ulteriori Icone.

Con Icon Editor, potete lavorare con un massimo di nove icone contemporaneamente. Per selezionare un' ulteriore icona, prima selezionate il riquadro in cui volete che appaia l' icona, quindi scegliete Load Data dal menu Disk.

Modificare un' icona.

Nella parte sinistra della window dell' Icon Editor, compare un ingrandimento del riquadro selezionato. Per modificare un' icona, selezionate il riquadro in cui appare quindi modificatene l' ingrandimento. Come eseguire le modifiche e' descritto di seguito.

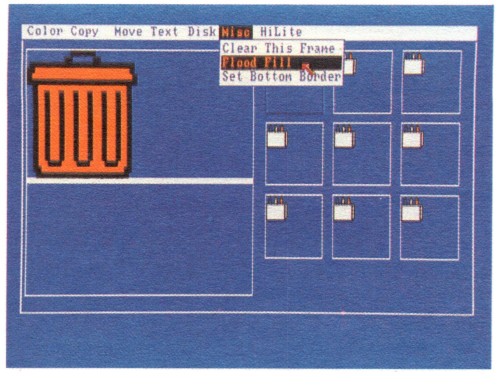


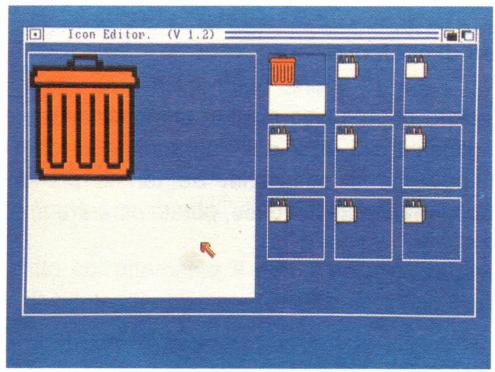
Modificare i Colori di un' Icona.

Per modificare il colore di un' unico pixel in un' icona, scegliete un colore dal menu Color, posizionatevi sul pixel dell' ingrandimento che volete cambiare, quindi premete il pulsante di selezione. Se tenete premuto il pulsante di Selezione spostando lentamente il mouse, potete pitturare aree estese.

Riempire Aree.

Con Flood Fill di Icon Editor potete pitturare aree contigue di uno stesso colore con un altro. Per farlo scegliete il colore dal menu Color, quindi scegliete Flood Fill dal menu' Misc. Infine posizionate il Puntatore nell' area prescelta dell' ingrandimento e premete il pulsante di Selezione.


Color Copy Move Text Disk Misc HiLite
Clear This Frame
Flood Fill
Set Bottom Border

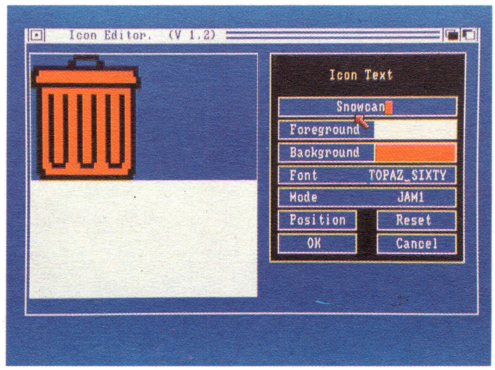

Icon Editor. (V 1.2)

Aggiungere il Testo ad una Icona

Vi sono sei passi da compiere per aggiungere un testo ad un' icona.

1) Scegliete Write Into Frame dal menu' Text

2) Nel requester che appare, selezionate il gadget immediatamente al di di sotto delle parole "Icon Text" quindi scrivete fino ad otto caratteri che volete aggiungere all' icona. I caratteri appaiono a sinistra del Cursore Testo. Per muovere il cursore utilizzate i tasti cursore.



Il gadget selezionato potrebbe contenere gia' un testo. Per cancellare i caratteri a destra del cursore premete il tasto Del. Premete il tasto Backspace per cancellare i caratteri a sinistra del cursore.

Potete utilizzare alcune abbreviazioni per modificare cio' che appare nel gadget e per muovere il Cursore Testo.

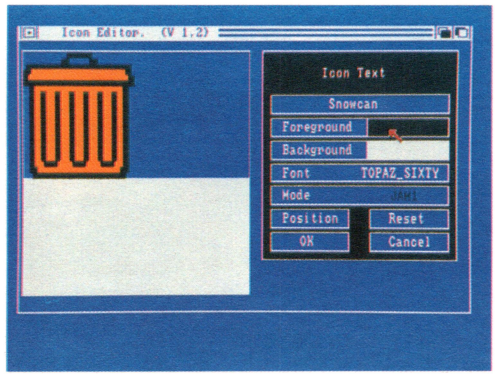
● Premete contemporaneamente il tasto Amiga ed il tasto Q per riottenere cio' che compariva nel gadget prima che lo selezionaste.

● Premete contemporaneamente il tasto Amiga ed il tasto X per cancellare cio' che appare nel gadget.

● Premete contemporaneamente il tasto Shift ed il tasto cursore sinistro per spostare il Cursore Testo sul primo carattere del gadget.

● Premete contemporaneamente il tasto Shift ed il tasto cursore destro per spostare il Cursore Testo sull' ultimo carattere del gadget.

3) Selezionate i colori di sfondo e di primo piano per il testo. (il modo in cui vengono utilizzati questi colori dipende dal modo di visualizzazione che avrete scelto.
I modi di visualizzazione sono descritti in seguito.Per cambiare il colore di primo piano, posizionate il Puntatore sul frame (riquadro) colorato immediatamente a destra della parola Foreground quindi premete il pulsante di Selezione una o piu' volte fino a che appare il colore che desiderate. Scegliete il colore di sfondo nello stesso modo.



4) Soltanto un tipo di caratteri puo' essere selezionato per il testo. Questo font si chiama Topaz ed e' lo stesso utilizzato da Workbench per menu ed icone. Tuttavia potete scegliere tra due dimensioni : TOPAZ_SIXTY la piu' grande e TOPAZ_EIGHTY la piu' piccola. Se la dimensione prescelta non appare nel gadget intitolato Font, selezionatelo per poter cambiare le dimensioni.

5) Scegliete uno dei quattro modi possibili per visualizzare il testo :

● JAM1 il testo appare nel colore di primo piano prescelto, senza lo sfondo.

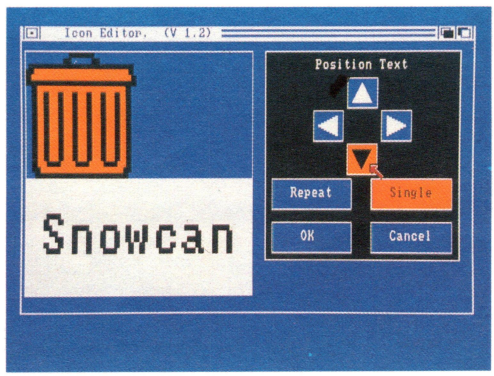
● JAM2 il testo appare nel còlore di primo piano prescelto, sullo sfondo del colore selezionato.

● COMPLEMENT ogni pixel che forma il testo e' del colore "opposto" al colore del pixel che rimpiazza. (per avere un' idea di come funziona, scrivete un testo in un' icona che contenga tutti e quattro i colori, quindi spostate il testo come e' descritto piu' oltre.

● INVERSVID in questo caso lo sfondo del testo rimpiazza i pixel della icona, mentre il testo no.

Per cambiare il sistema di visualizzazione, posizionate il Puntatore nel gadget Mode, quindi premete il pulsante Selezione una o piu' volte fino a che appare il sistema prescelto. Notate che questo nome e' visualizzato nel gadget utilizzando il sistema ed i colori di sfondo e di primo piano che avete scelto.

6) Selezionate il gadget Position (posizione) per inserire il testo nella icona. Nel requester che apparira', selezionate le frecce per muovere la scritta verso l' alto, verso il basso, a destra o a sinistra. Selezionate il gadget Single se volete che la scritta si sposti di un solo pixel ogni volta che selezionate una freccia, selezionate Repeat se volete che il testo continui a muoversi quando tenete premuto il tasto Selezione dopo aver selezionato una freccia. Quando la



posizione del testo sara' di vostro gradimento, selezionate il gadget OK. Se cambiate idea, selezionate il gadget Cancel per riportarvi alla situazione precedente senza aggiungere alcun testo all' icona.

Quando avrete terminato di scrivere e posizionare il testo, selezionate OK. Se volete riavere l' icona come era prima che sceglieste Write Into Frame, selezionate Reset. Se decidete di non aggiungere una scritta all' icona, selezionate Cancel.

Utilizzare l' Opzione Undo

Se dubitate che il cambiamento che state per apportare ad un' icona ottenga il risultato sperato, scegliete Snapshot Frame dal menu' Copy prima di qualsiasi modifica. In questo caso l' Icon Editor salva una copia del frame (riquadro) selezionato. Se qualcosa va male, potrete riottenere la situazione precedente scegliendo Undo Frame dal menu' Copy.

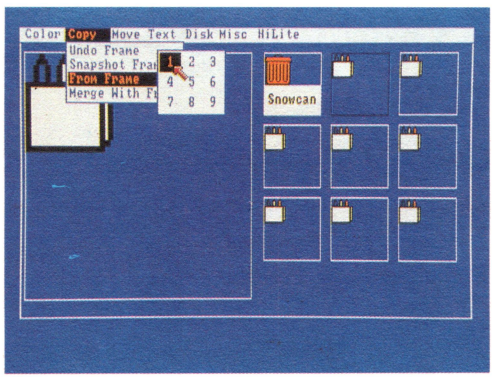
ATTENZIONE: Quando scegliete Undo Frame, il frame (riquadro) che avevate salvato con l'ultimo Snapshot Frame rimpiazza **IL RIQUADRO ATTUALMENTE SELEZIONATO**. Dopo aver scelto Undo Frame **IL CONTENUTO PRECEDENTE DEL RIQUADRO ATTUALMENTE SELEZIONATO NON E' PIU' DISPONIBILE.**

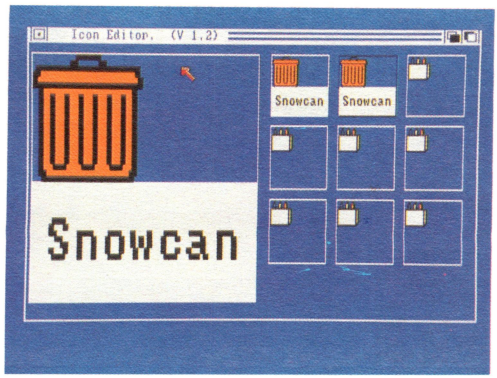
Lavorare con i Frames.

I nove frames (riquadri) dell' Icon Editor, vi permettono di lavorare con piu' di una icona contemporaneamente. Potete anche utilizzare i frames (riquadri) per conservare e paragonare diverse versioni della stessa icona. Nel seguito sono spiegate alcune tecniche che potete utilizzare lavorando con i frames (riquadri).

Copiare un Frame.

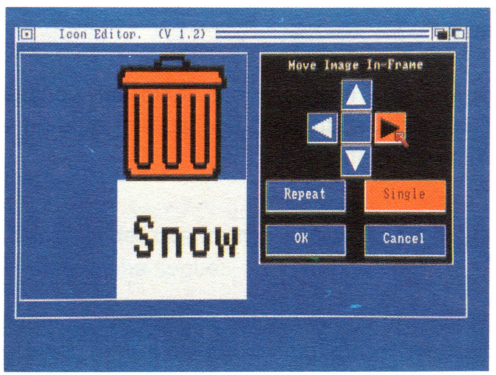
Per copiare un frame, selezionate dapprima quello in cui volete fare la copia. Quindi scegliete il frame che volete copiare dal sottomenu' che compare qundo scegliete From Frame dal menu' Copy.





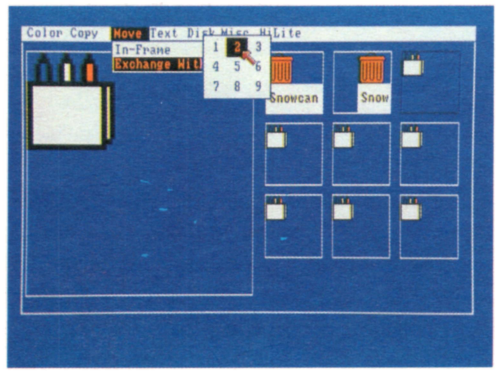
Spostare l' Immagine in un Frame.

Per spostare l' immagine all' interno di un frame, scegliete In-Frame dal menu' Move. Nel requester che compare, selezionate le frecce per spostare l' immagine in alto, in basso, a destra e a sinistra. Selezionate il gadget Single se volete che l' immagine si muova di un singolo pixel ogni volta che selezionate un freccia, selezionate Repeat se volete che l' immagine continui a spostarsi quando tenete premuto il pulsante Selezione.



Il gadget quadrato circondato dalle frecce e' il gadget Restore. Selezionatelo se volete riportare l' immagine nel punto in cui era prima che sceglieste In-Frame.

Quando l' immagine si trova nel punto desiderato, selezionate OK. Se cambiate idea selezionate Cancel per ritornare alla situazione precedente a quando avevato scelto In-Frame.

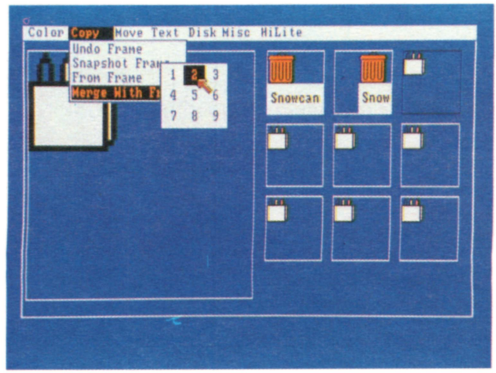


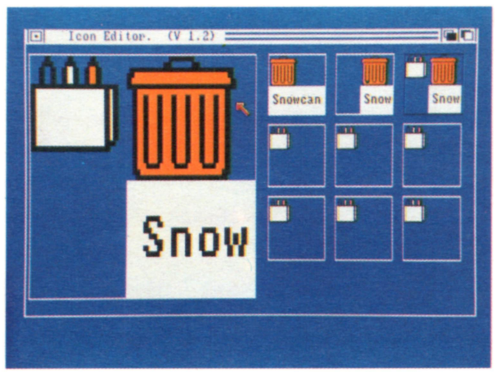
Scambiare i Frames.

Per scambiare tra loro due frames, innanzitutto selezionatene uno dei due, quindi scegliete l' altro dal sottomenu che appare quando vi posizionate su Exchange With Frame nel menu' Move.

Fondere Frames

Per combinare il contenuto di due frames prima selezionatene uno. (Il risultato della fusione rimpiazzera' il contenuto di questo frame). Scegliete il secondo dal sottomenu' che compare in corrispondenza di Merge With Frame nel menu' Copy.





Quando vi sono dei pixel dei due frames che si sovrappongono, il colore che apparira' e' determinato come segue:

● Se il colore 0 (il colore in testa al menu' Color) si sovrappone a qualsiasi altro colore, sara' quest' ultimo ad essere visualizzato

● Se il colore 3 (il colore in fondo al menu' Color) si sovrappone a qualsiasi altro colore, viene visualizzato il colore 3.

● Se si sovrappongono i colori 1 e 2 (i due colori centrali del menu' Color) viene visualizzato il colore 3 (quello in fondo al menu' Color)

Evidenziare un' Icona.

Quando selezionate un' icona di Workbench, questa viene evidenziata per indicarne l' avvenuta selezione. Un' icona puo' essere evidenziata in due modi:

● Puo' essere rappresentata in "inverse video", in questo caso ogni parte dell' icona normalmente visualizzata con il colore 0 (il colore in testa al menu' Color) passa al colore 3 (quello in fondo al menu' Color); il colore 1 (quello subito sotto il colore 0 nel menu') diventa il colore 2; il colore 2 diventa il colore 1 ; il colore 3 diventa il colore 0.

● Puo' essere "backfilled". Un' icona backfilled e' uguale ad una in inverse video con una eccezione : aree contigue di un' icona che normalmente sono in colore 0 e che toccano il bordo non cambiano colore quando vengono evidenziate.

Per evidenziare un' icona in inverse video, scegliete Inverse dal menu' HiLite prima di salvarla altrimenti scegliete Backfill dallo stesso menu'.

Specificare lo Spessore del Bordo.

Sotto ogni icona di Workbench si trova il nome del file che l' icona rappresenta. Icon Editor vi permette di scegliere se inserire o no una riga vuota tra l' immagine dell' icona ed il suo nome. Dal menu' Misc scegliete 0 (nessuna riga) o 1 (per inserire una riga vuota tra l' immagine ed il nome) nel sottomenu' in corrispondenza di Set Bottom Border.

Salvare un' Icona.

Quando salvate un' icona, in realta' ne rimpiazzate una di Workbench con

quella del frame selezionato. Le due icone devono essere dello stesso tipo e questi tipi sono:

TIPO	RAPPRESENTA	ESEMPIO
Disk	Disk drawers	Icona del disco Workbench
Drawer	Drawers diversi dai Disk drawers	Icona System
Tool	Tools	Icona di Icon Editor
Project	Projects	Icona di un appunto di Notepad
Garbage	Un drawer che non puo' essere spostato in un altro drawer	Icona di Trashcan

Quando aprite Icon Editor, la sua icona compare nei nove frames e poiche' rappresenta un tool, dovete caricarne un' altra se volete rimpiazzarne una di tipo diverso.

Vi sono tre passi da compiere per salvare un' icona:

1) Selezionate il frame che contiene l' icona.

2) Scegliete Save Data dal menu' Disk. Nel requester che compare selezionate il gadget immediatamente sotto le parole "Enter Icon Name (.info Will Be Added)" e scrivete la descrizione AmigaDOS del file o della directory di cui volete sostituire l' icona. Questa descrizione puo' essere:

- la descrizione completa AmigaDOS del file o della directory

- una descrizione abbreviata che specifica la relazione tra il file o la directory e la directory in cui risiede Icon Editor. Ad esempio, potete sostituire l' icona del Trashcan scrivendo:

df0:Trashcan

/Trashcan

Dopo aver selezionato il gadget, i caratteri che immettete compaiono a sinistra del Cursore Testo. Per muovere il cursore utilizzate i tasti cursore destro e sinistro.

Il gadget selezionato potrebbe contenere gia' un testo. Per cancellare i caratteri a destra del cursore premete il tasto Del. Premete il tasto Backspace per cancellare i caratteri a sinistra del cursore.

Potete utilizzare alcune abbreviazioni per modificare cio' che appare nel gadget e per muovere il Cursore Testo.

● Premete contemporaneamente il tasto Amiga ed il tasto Q per riottenere cio' che compariva nel gadget prima che lo selezionaste.

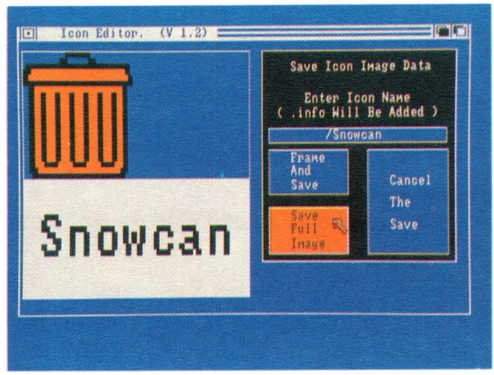
● Premete contemporaneamente il tasto Amiga ed il tasto X per cancellare cio' che appare nel gadget.

● Premete contemporaneamente il tasto Shift ed il tasto cursore sinistro per spostare il Cursore Testo sul primo carattere del gadget.

● Premete contemporaneamente il tasto Shift ed il tasto cursore destro per spostare il Cursore Testo sull' ultimo carattere del gadget.

3) Quando avete finito di scrivere la descrizione del file, vi sono due strade per salvare l' icona:

● se volete che l' icona sia composta da tutta l' immagine del frame selezionate Save Full Image.



● se volete che l' icona sia formata solo da una parte dell' immagine del frame, selezionate Frame and Save. Racchiudete in un rettangolo la parte dell' immagine ingrandita che volete inserire nell' icona : posizionate il Puntatore nel punto in cui volete che si trovi l' angolo superiore sinistro del rettangolo e premete il pulsante di Selezione. Spostate il mouse per cambiare le dimensioni del rettangolo. Quando avrete racchiuso nel rettangolo la parte di immagine che desiderate, premete una seconda volta il pulsante di Selezione per salvare l'icona. (Se, dopo aver fissato l' angolo superiore sinistro, cambiate idea sul salvataggio dell' icona, spostate il Puntatore fuori dell'immagine ingrandita e premete il pulsante Menu')

Se decidete di non salvare un' icona dopo aver scelto Save Data, selezionate Cancel The Save nel requester.

Se cercate in Workbench l' icona che avete appena salvato, ricordatevi che questa sostituira' la precedente soltanto la prossima volta che aprirete il drawer che la contiene.

Chiudere Icon Editor.

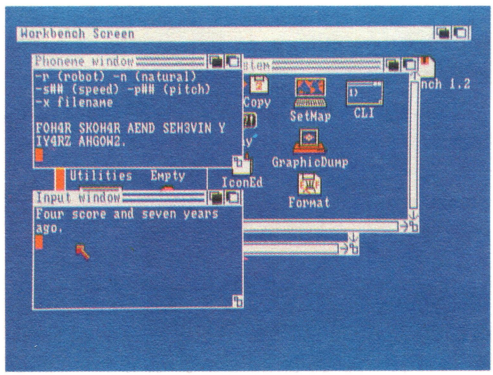
Quando avete finito di utilizzarlo chiudete Icon Editor selezionando il gadget Close nell' angolo a sinistra in alto della window di Icon Editor.

Say Sintetizzatore Vocale.

Say vi permette di scrivere parole e frasi inglesi che AMIGA puo' ripetere a voce usando le sue capacita' audio. Per utilizzarlo aprite il drawer System ed effettuate un doppio-click sull' icona Say. Si apriranno due nuove finestre di cui una si chiama Phoneme window e l' altra Input window. potete usare le tecniche standard di AMIGA per spostare o cambiare le dimensioni di entrambe le window.

Selezionate la window Input, scrivete le parole o le frasi che volete "far pronunciare" ad AMIGA e premete il tasto Return. Sentirete AMIGA ripetere queste parole

Se scrivete frasi lunghe, non e' necessario premere il tasto Return quando arrivate al bordo destro della window : il testo continua automaticamente nella riga successiva. (Non preoccupatevi se la riga e' spezzata in mezzo ad una parola). Dopo aver premuto il tasto Return, vedrete apparire un testo nella window Phoneme appena prima che AMIGA "parli". Questo testo e' l' interpretazione fonetica delle vostre parole (cioe' un' interpretazione dei suoni necessari per pronunciare le parole). Say trasforma in suoni quello che avete



scritto utilizzando un alfabeto fonetico e regole fonetiche. Questa trasformazione e' visualizzata nella window Phoneme.

Per utilizzarlo e divertirvi con Say non e' necessario che impariate le regole della fonetica. Tuttavia poiche' la pronuncia fonetica e' basata sul suono delle parole piuttosto che su come sono scritte dovete pensare in termini di suoni usati nella pronuncia. Allo stesso tempo osservate come Say suddivide differenti parole (o suoni) nella window phoneme. Un buon dizionario sara' utile per controllare la pronuncia di parole su cui siete incerti. Potete cambiare la voce, il tono e la velocita' della pronuncia del vostro AMIGA scegliendo diverse opzioni nella window phoneme. Potete scegliere una voce maschile, femminile, meccanica o naturale : sceglietela scrivendone il codice nella window phoneme e premendo il tasto Return:

m	voce maschile
f	voce femminile
r	voce di robot
n	voce naturale

Quando cambiate la voce dovete cambiare anche il tono per ottenere l' effetto desiderato.

Per cambiare il tono della voce nella window phoneme scrivete "p" seguito da un numero compreso tra 65 e 320 e premete il tasto Return. Piu' alto e' il numero che avete scelto e piu' alto e' il tono della voce.

Per cambiare la velocita' della voce, scrivete "s" nella window phoneme, seguito da un numero compreso tra 40 e 400. Piu' alto e' il numero che avete scelto e piu' velocemente parlera' il sistema.

Per chiudere Say, spostate il cursore nella window di Input, selezionatela premendo il tasto di Selezione e premete il tasto Return senza scrivere alcuna parola.

Dump Grafico.

Il Dump Grafico vi permette di stampare le immagini dello schermo compresi i menu' e le icone, come appaiono sul monitor. Per utilizzare il Dump Grafico, aprite il drawer System ed effettuate un doppio-click sull' icona **Graphic Dump**. Dopo circa 10 secondi l' intera immagine dello schermo che appare innanzi a tutte le altre sul monitor viene stampata sulla stampante. Per ottenere questo dovete aver collegato al vostro AMIGA una stampante grafica ed aver immesso i parametri corretti in Preferences. Come scegliere correttamente i parametri da inserire in Preferences e' spiegato dettagliatamente nel Capitolo 6. Il ritardo di 10 secondi vi da' il tempo di spostare immagini sullo schermo, aprire menu' o spostare lo schermo di Workbench per stampare un' altra immagine.

SetMap

Sono disponibili diverse tastiere per AMIGA. SetMap vi permette di scegliere la "mappa dei tasti" corretta per la vostra tastiera. La mappa dei tasti e' una lista che dice ad AMIGA il carattere che deve essere effettivamente stampato in corrispondenza di ogni tasto. Il tool SetMap si trova nel drawer system di Workbench. Per utilizzarlo, aprite il drawer e seguite le istruzioni:

1. Selezionate l' icona SetMap, scegliete Info sul menu' Workbench e selezionate il gadget Add.

2. Selezionate lo String Gadget tra il gadget Add e le parole Tool Types e scrivete "KEYMAP=" seguito dal nome della nuova mappa dei tasti. Le mappe disponibili sono:

d	tastiera tedesca
e	tastiera spagnola
f	tastiera francese
gb	tastiera inglese
i	tastiera italiana
is	tastiera islandese
s	tastiera svedese
usa	tastiera standard U.S.A.
usa0	questa e' la mappa dei tasti fornita con la release 1.1 del software di sistema di AMIGA. Alcuni programmi possono richiedere questa mappa per funzionare correttamente.
usa2	tastiera Dvorak

Quando avrete finito di scrivere il nome della mappa premete il tasto Return.

3. Selezionate il gadget Save e quando riappare Workbench posizionatevi sull' icona SetMap ed eseguite un doppio-click con il pulsante di Selezione

NOTA: Non tutte le tastiere precedentemente descritte e che sono raffigurate nelle pagine successive sono attualmente in produzione, mentre e' possibile che siano rese disponibili ulteriori mappe di tasti. Consultate il vostro fornitore AMIGA per ulteriori informazioni. Ogni mappa dispone di un insieme di caratteri alternativi che comprende simboli speciali e segni diacritici usati nei diversi linguaggi. Per far apparire uno di questi caratteri, premete un tasto contemporaneamente al tasto Alt. Tra i caratteri alternativi sono compresi tasti

"morti" che vi permettono di aggiungere accenti ed altri segni diacritici al carattere prescelto. Quando premete un tasto "morto", il cursore non avanza, quindi il segno diacritico ed il carattere successivo appariranno nella stessa posizione. Non tutti i caratteri possono essere combinati con tasti "morti".

NoFastMem

Alcuni programmi non funzionano correttamente in presenza di espansioni di memoria. L'espansione di memoria si ottiene aggiungendo A501 Memory Expansion Cartridge che d' altra parte potrebbe gia' essere presente al momento dell' acquisto;leggete il Capitolo 8 per maggiori dettagli su A501. Se il programma che utilizzate sembra incompleto (ad esempio mancano alcune immagini) o appare distorto, utilizzate NoFastMem e riprovate. NoFastMem (che si trova nel drawer System del disco Workbench) costringe AMIGA ad assegnare tutti i programmi alla memoria di base facendo in modo che funzionino correttamente. La maggior parte dei programmi funziona correttamente senza bisogno di utilizzare NoFastMem.

Selezionate l' icona NoFastMem ed osservate il meter della memoria. Quando la quantita' di memoria disponibile scende notevolmente, il programma e' stato eseguito. Se non avete l' espansione di memoria questo programma non ha alcun effetto.

L' icona NoFastMem lavora come un interruttore; per rendere nuovamente disponibile l'espansione di memoria selezionate nuovamente l'icona. Un altro sistema e' di riinizializzare Workbench.

Vi sono diversi programmi utili sul disco AMIGA Extras che vi e' stato consegnato con il computer. Leggete il file README che si trova sul disco per maggiori dettagli sull' uso di questi programmi.

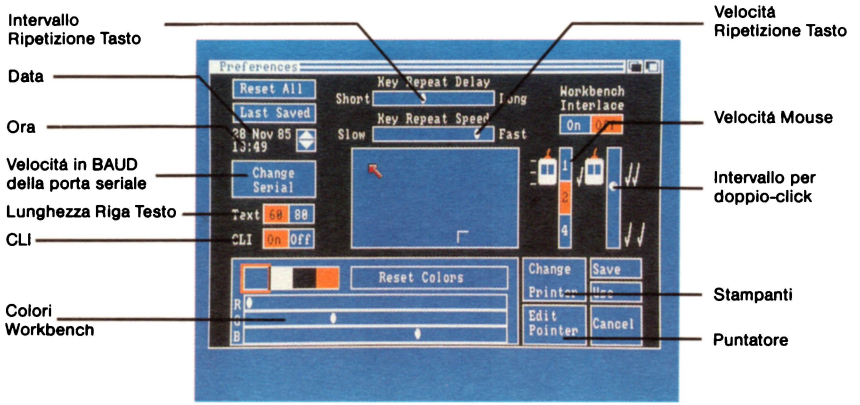
CAPITOLO 6: PREFERENCES

Questo capitolo vi spiega come "personalizzare" il vostro AMIGA cambiando i valori dei parametri impostati in Preferences, tra cui quelli relativi a:

- stampanti.
- velocita' dei tasti e del mouse.
- aspetto del Puntatore di Workbench.

Preferences

Preferences e' un tool che vi permette di visualizzare e cambiare molti dei parametri del vostro AMIGA. Questi sono i parametri che possono essere modificati con Preferences:

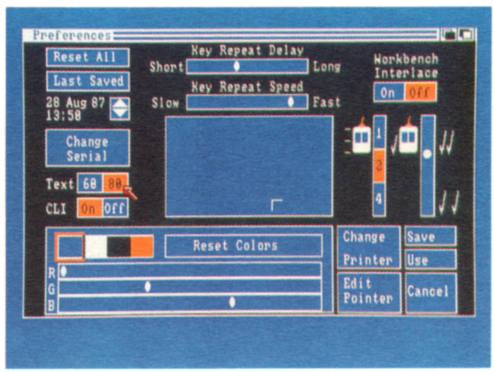


Il Tool Preferences

Con il tool Preferences potete effettuare numerosi cambiamenti al vostro AMIGA. In questo paragrafo imparerete come si inizia ad usare Preferences, come si stabiliscono correttamente i parametri del monitor, e cosa dovete fare quando avrete finito di usare Preferences. Nel resto del capitolo viene spiegata in dettaglio ognuna delle opzioni di Preferences.

Effettuate un doppio-click sull' icona del disco Workbench, seguito da un altro doppio-click sull' icona Preferences. Apparira' una window per Preferences.

I tools usano le window per visualizzare e per accettare informazioni, in questo caso vi vengono mostrati i valori attualmente in uso dei parametri in modo da poterli cambiare. Sulla parte sinistra della window potete scegliere il numero massimo di caratteri (lettere,numeri e simboli) che possono essere contenuti in

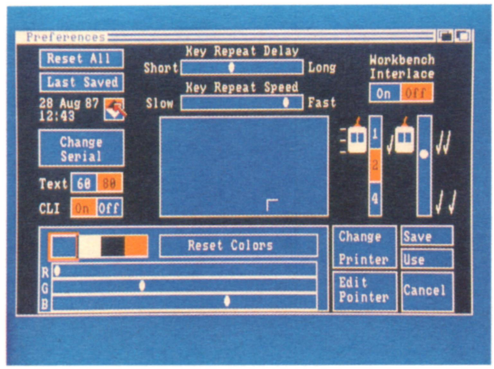


una singola riga. A destra della parola Text vi sono due gadget che contengono uno il numero 60 e l' altro il numero 80. Se avete collegato ad AMIGA un monitor NTSC o un televisore, selezionate 60. Il gadget dell' opzione prescelta viene evidenziato con un colore diverso.

Quando avrete finito selezionate Save per salvare il lavoro sul disco Workbench e ritornare a Workbench.

Data e Ora.

Per modificare la data e l' ora, selezionate innanzitutto la cifra posizionando su di essa il Puntatore e premendo il pulsante Selezione. Cio' fatto potete:



● selezionare la freccia verso l' alto per aumentare di un' unita' la cifra scelta.

● selezionare la freccia verso il basso per diminuire di un' unita' la cifra in questione.

Le cifre della data situate all' estrema sinistra sono quelle che indicano il giorno del mese, mentre quelle all' estrema destra sono le ultime due cifre dell' anno. Al centro viene indicato il mese. L' ora e' rappresentata nel formato 24 ore.

Notate che se un numero raggiunge il suo valore massimo, aumentandolo ancora aumentera' l' intervallo di tempo superiore. Ad esempio, se il valore dell' ora e' 11 ed i minuti sono 59, aumentando di uno il numero dei minuti si otterra' 12:00. Analogamente, diminuendo di un' unita' una cifra che ha gia' raggiunto il suo valore minimo, influenzerete l' intervallo di tempo inferiore.

Velocita' di Ripetizione Tasti.

Per accelerare il tempo di ripetizione di un tasto quando viene tenuto premuto, spostate verso destra la freccia che si trova nella barra sottostante le parole "Key Repeat Speed". Per rallentarlo spostate la freccia verso sinistra.

Intervallo di Ripetizione Tasti.

Quando tenete premuto un tasto, esiste un piccolo ritardo prima che inizi la ripetizione del carattere. Per aumentare questo intervallo di tempo, spostate verso destra la freccia che si trova nella barra sottostante le parole "Key Repeat Delay". Per diminuirlo spostate la freccia verso sinistra.

ATTENZIONE: Tenete presente che inavvertitamente e' possibile rendere troppo veloce la ripetizione perche' il video richiede una certa quantita' di tempo per l' aggiornamento.

Velocita' del Mouse.

Potete scegliere tra tre differenti velocita' di spostamento del Puntatore sullo schermo. I valori 1, 2, 4 indicano, in pollici (1 pollice = 2,54 cm) il movimento che dovete imprimere al mouse perche' il Puntatore effettui uno spostamento pari ad un terzo dello schermo. Piu' alto e' il numero, piu' ampio dovra' essere lo spazio a disposizione del mouse.

Intervallo di Doppio-click.

Il regolatore di doppia attivazione viene utilizzato per cambiare l' intervallo di tempo tra due pressioni successive dei pulsanti del mouse. Spostate la freccia verso il basso per aumentarlo o verso l' alto per diminuirlo.

Dimensioni Testo.

Per sfruttare al meglio le possibilita' del monitor, potete scegliere le dimensioni dei caratteri visualizzati sul video. La maggior parte dei monitor e dei televisori PAL possono visualizzare con chiarezza 60 caratteri per riga, mentre i monitor RGB ne possono visualizzare 80. Se avete collegato un monitor o un televisore PAL al vostro AMIGA selezionate il gadget "60" a destra della parola "Text", mentre se avete un monitor RGB selezionate il gadget "80".

CLI.

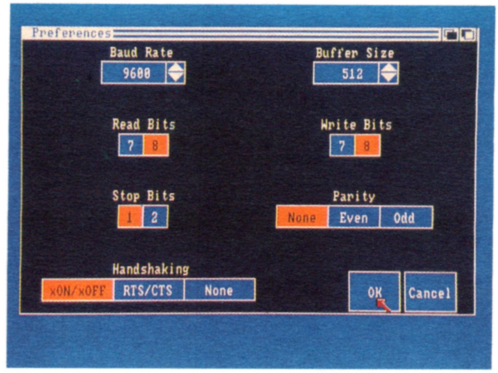
Oltre a Workbench, AMIGA dispone di una seconda interfaccia utente: l'Interfaccia a Riga di Comando (Command Line Interface CLI). Perche' possa apparire l'icona per CLI nel drawer System di Workbench, selezionate il gadget "ON" che si trova a destra di "CLI" nello schermo Preferences, quindi selezionate il gadget Save per salvare la modifica appena effettuata. Se il drawer System era gia' aperto, dovete chiuderlo e riaprirlo perche' appaia l'icona. CLI e' spiegato nel Capitolo 7.

Centratura dell'Immagine.

Per centrare l' immagine sullo schermo, spostate il Puntatore nell' angolo formato dal simbolo •_ che appare nel Gadget Centratura Immagine e tenendo premuto il pulsante di Selezione mentre spostate il mouse per modificare la posizione dell' immagine.

Connettore Seriale.

Se avete collegato un dispositivo addizionale al connettore seriale di AMIGA, potete cambiare diversi parametri come ad esempio la velocita' alla quale i dati vengono trasferiti. Per farlo selezionate il gadget "Change Serial". Apparira' una nuova window che contiene i gadget che vi servono per cambiare i parametri in modo da renderli compatibili con il vostro applicativo o con il dispositivo collegato.



I parametri della porta seriale sono:

● BAUD RATE. Rappresenta il numero di bits trasferiti ogni secondo attraverso la porta seriale. Il valore attuale e' visualizzato sotto le parole "Baud Rate". Per cambiarlo selezionate la freccia verso l'alto o verso il basso a destra del valore.

● BUFFER SIZE. Il buffer Seriale e' un' area di memoria riservata alle comunicazioni seriali. La sua dimensione compare al di sotto delle parole "Buffer Size". Per cambiarlo selezionate la freccia verso l'alto o verso il basso a destra della dimensione.

● READ BITS. E' il numero di bits di cui e' composto ogni carattere ricevuto attraverso la porta seriale. Potete scegliere tra 7 o 8 bits.

● WRITE BITS. E' il numero di bits di cui e' composto ogni carattere trasmesso attraverso la porta seriale. Come nel caso di Read Bits potete scegliere tra 7 o 8 bits.

● STOP BITS. E' il numero di bits aggiunti in fondo al carattere per indicarne la fine. Potete scegliere tra 1 e 2. Questo e' il numero di bits aggiunti ad ogni carattere trasmesso ed il numero di bits che il sistema si attende alla fine di ogni carattere letto.

● PARITY. La parita' e' un metodo per diminuire gli eventuali errori di trasmissione. Selezionate Even per specificare parita' "pari", Odd per parita' "dispari" o None per disattivare il test di parita'.

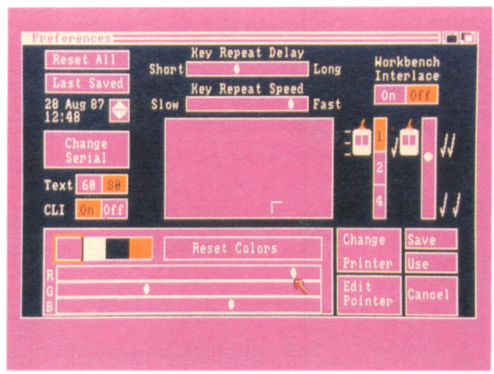
● HANDSHAKING. Questo parametro vi permette di specificare uno o due sistemi per controllare il flusso di informazioni attraverso la porta seriale. Potete scegliere xON/xOFF, RTS/CTS o none per scartare entrambi i sistemi.

Quando cambiate questi parametri, selezionate OK per confermare la vostra scelta o Cancel per annullarla. Sia che selezioniate OK che Cancel ritornate alla window Preferences.

Colori di Workbench.

Con Preferences potete modificare i quattro colori utilizzati da Workbench. Scegliete tra i quattro colori visualizzati quello che volete cambiare.

Sotto i colori potete notare tre barre contrassegnate dalle lettere R, G, B che corrispondono a: R rosso (Red), G verde (Green), B blu (Blue), i colori di base che AMIGA combina tra loro per creare tutti gli altri colori.



Per modificare il colore che avete selezionato, cambiate le quantita' di rosso, verde e blu che lo costituiscono, spostando le frecce che compaiono nelle barre.

Provate a spostare le frecce ed osservate come cambia il colore. Con un po' di esercizio sarete in grado di comporre il colore che preferite.

Per ritornare ai colori iniziali cosi' come erano all' apertura di Preferences, selezionate il gadget "Reset Colors".(Per tornare ai colori originali di Workbench-quelli che appaiono quando inserite il disco Workbench - selezionate il gadget "Reset All" che e' descritto nel seguito).

Interlace.

Per far lavorare il video in modo INTERLACE (interlacciato), cambiate questo parametro (che si trova nell' angolo a destra in alto dello schermo) a ON, quindi selezionate il gadget Save. **PERCHE' IL CAMBIAMENTO ABBIA EFFETTO DOVETE RIINIZIALIZZARE AMIGA.** Con il modo interlacciato viene raddoppiato il numero delle righe orizzontali che formano lo schermo Workbench.

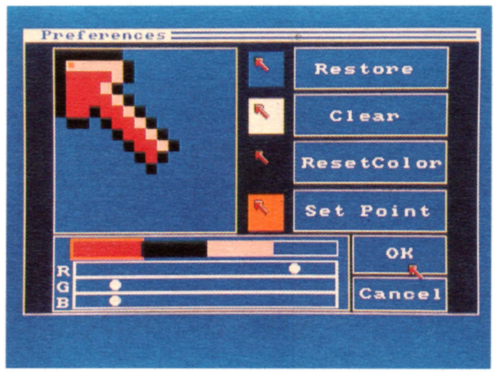
In alcuni monitor si ha un notevole "sfarfallio" dei colori nel modo interlacciato. Potete diminuire questo effetto cambiando i colori dello schermo: provate fino a quando non trovate quelli che ottengono l' effetto migliore sul vostro monitor. Tuttavia oggi si trovano in commercio monitors ad alta persistenza che riducono notevolmente questo disturbo e che sono consigliati per le applicazioni che richiedono schermi in modo interlacciato. Chiedete maggiori informazioni al vostro fornitore AMIGA.

Modificare il Puntatore

Potete utilizzare Preferences per modificare il Puntatore. Le istruzioni che seguono vi spiegano come farlo.

Finestra per la Modifica del Puntatore.

Quando appare lo schermo Preferences, selezionate il gadget Edit Pointer vicino all'angolo inferiore destro dello schermo. Dopo alcuni istanti appare una



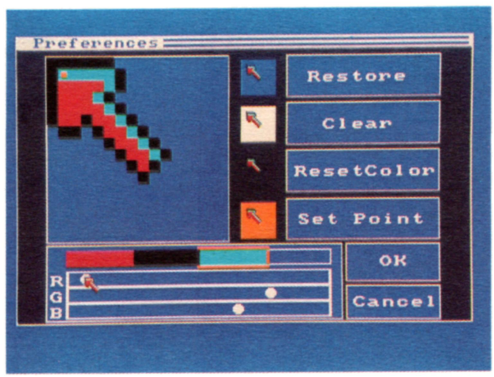
window, la Pointer Editing Window ed al suo interno, nell' angolo superiore sinistro, l' ingrandimento del Puntatore.

Dovete modificare l' immagine ingrandita per cambiare il Puntatore.

A destra dell' immagine ingrandita si trovano le copie del Puntatore sullo sfondo di ognuno dei quattro colori di Workbench. Queste copie vi permettono di valutare l' aspetto che assumera' il Puntatore.

Cambiare i Colori.

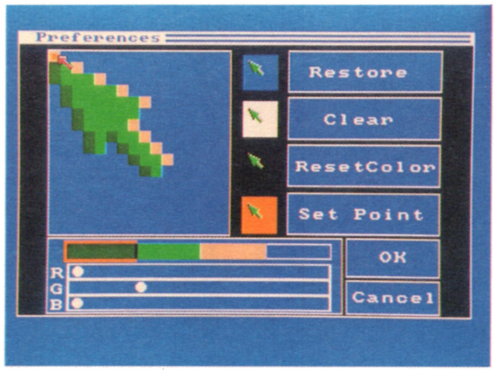
Questi colori possono essere diversi da quelli utilizzati da Workbench e potete modificare i tre che compaiono a sinistra nello stesso modo in cui si modificano quelli di Workbench, cambiando i valori di R, G e B per ognuno di essi.



Il colore all' estrema destra non e' esattamente un colore: tutte le parti del Puntatore che lo utilizzano risulteranno trasparenti. Spostando il Puntatore, i colori di Workbench che vengono a trovarsi dietro alle parti trasparenti saranno perfettamente visibili. Se, dopo aver modificato i colori volete ritornare alla situazione iniziale, selezionate il gadget ResetColor.

Modificare il Puntatore.

Per modificare il Puntatore selezionate un colore o il trasparente, posizionate il Puntatore nel punto in cui volete far apparire il pixel di quel colore, quindi premete il pulsante di Selezione.

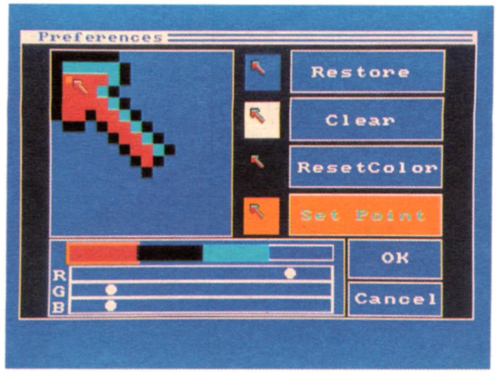


Se, anziche' modificare il Puntatore, volete ridisegnarlo dall' inizio, selezionate il gadget Clear per rendere tutti i pixel trasparenti. (Se dopo averlo modificato, decidete di visualizzare nuovamente il Puntatore precedente, selezionate Restore)

Modificare il Punto.

Ogni Puntatore ha un singolo pixel chiamato il Punto (point). Quando vi posizionate su qualche oggetto sullo schermo, in realta' e' questo pixel che dovete posizionare sull' oggetto.

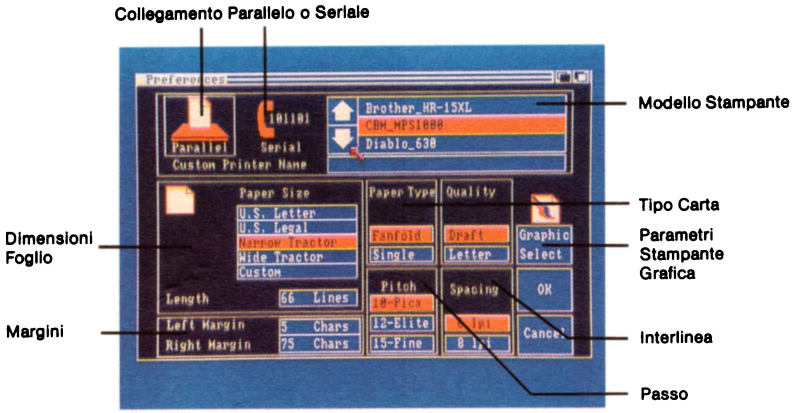
Nell' immagine ingrandita il Punto e' indicato da un piccolo quadrato tracciato attorno ad un pixel. Per modificarlo, selezionate SetPoint, posizionatevi sul pixel che volete far diventare il Punto quindi premete il pulsante di Selezione.



Quando avete terminato e siete soddisfatti del Puntatore che avete creato, selezionate OK. Se volete salvarlo sul disco di Workbench in modo da sostituirlo alla normale freccia quando inizializzate il sistema, selezionate il gadget Save sullo schermo Preferences. Per tornare allo schermo Preferences senza modificare il puntatore precedente selezionate Cancel.

Stampanti.

Se avete collegato una stampante ad AMIGA, dovete informare il computer di che tipo di stampante si tratta. Potete farlo selezionando Change Printer ed in tal caso vi apparira' il seguente schermo:



In questo schermo potete selezionare:

TIPO STAMPANTE. I nomi delle stampanti che possono essere collegate ad AMIGA sono visualizzati nella parte superiore destra dello schermo. Per indicare la stampante che utilizzate, selezionate la freccia verso l' alto o quella verso il basso fino a quando non viene evidenziato il nome voluto.

I costruttori di altre stampanti forniscono un file su disco che vi permette di utilizzarle con AMIGA. Se le istruzioni della vostra stampante richiedono di indicare un file, selezionate Custom dalla lista delle stampanti, quindi selezionate il gadget a destra delle parole Custom Printer Name. Infine scrivete il nome del file indicato nelle istruzioni.
Se volete collegare una stampante che non e' supportata da AMIGA e per cui non avete un file, selezionate Custom dalla lista delle stampanti quindi scrivete Generic nel gadget Custom Printer Name. Per la maggior parte delle stampanti questo vi permette di stampare testi, ma non grafici o stili di caratteri diversi come ad esempio il corsivo.

COLLEGAMENTO PARALLELO o SERIALE. Se la stampante e' collegata al connettore parallelo di AMIGA, selezionate il gadget Parallel nella parte superiore sinistra dello schermo. Se la stampante e' collegata al connettore seriale, selezionate il gadget Serial.

DIMENSIONI FOGLIO. (Paper Size). Potete scegliere tra quattro dimensioni gia' predefinite: U.S. Letter (larghezza 8"1/2, altezza 11"), U.S. Legal (larghezza 8"1/2, altezza 14"), Narrow Tractor (larghezza 9"1/2, altezza 11") e Wide Tractor (larghezza 14"7/8, altezza 11"). (n.b. 1" = 1 pollice = 2,54 cm)

Selezionando Custom potrete utilizzare fogli con dimensioni diverse. In questo caso dovete anche indicare il numero di righe che possono essere contenute nel foglio.

A volte accade che quando stampate in modo grafico alcune stampanti a matrici di punti come Epson R inseriscano righe bianche in mezzo a cio' che state stampando.Potete eliminare questo difetto selezionando Custom per le dimensioni del foglio.

MARGINI DESTRO E SINISTRO. Potete scegliere la larghezza dei margini specificando il numero di caratteri a partire dal bordo sinistro del foglio.Per specificare la larghezza del margine sinistro, selezionate il gadget a destra delle parole Left Margin, quindi scrivete la larghezza espressa in numero di caratteri del margine sinistro. Per specificare la larghezza del margine destro, selezionate il gadget a destra delle parole Right Margin, scrivete la larghezza espressa in numero di caratteri a partire dal bordo sinistro del foglio fino al margine destro.

TIPO DI CARTA. (Paper Type). Selezionate Fanfold se utilizzate moduli continui oppure Single per utilizzare fogli singoli.

QUALITA'.(Quality). Per una stampa piu' veloce ma di qualita' inferiore selezionate Draft, mentre se desiderate stampare piu' lentamente con qualita' migliore selezionate Letter.

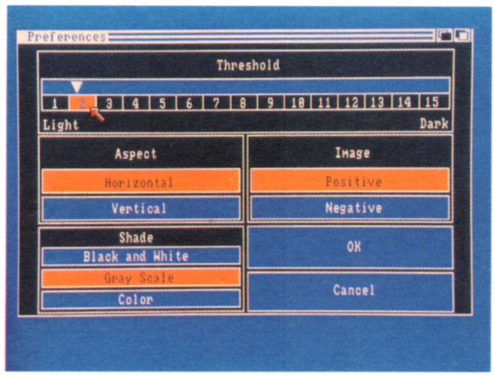
PASSO.(Pitch). Utilizzatelo per determinare le dimensioni dei caratteri da stampare. Potete scegliere tra: passo 10 ("pica"), passo 12 ("elite") e passo 15 ("fine")

INTERLINEA.(Spacing) Permette di scegliere la distanza tra le righe. Potete scegliere tra 6 righe per pollice e 8 righe per pollice (righe per pollice=lpi).

NOTA: Diversi tools usano Lunghezza, Interlinea, Margine Destro e Margine Sinistro piuttosto che la Dimensione del Foglio per determinare la larghezza della stampa. Per questi tools controllate se quello che volete stampare potra'

essere contenuto nel foglio usando le formule seguenti: Lunghezza divisa per l' Interlina deve essere inferiore alla lunghezza del foglio in pollici; ((Margine Destro - Margine Sinistro) - 1) diviso per il Passo deve essere inferiore alla larghezza del foglio espressa in pollici.

Esiste un gadget ulteriore in questo schermo: Graphic Select.



Selezionandolo viene aperto lo schermo Printer Graphics:

Questo schermo viene utilizzato per selezionare i diversi modi possibili per stampare immagini:

GRADAZIONE.(Shade) permette di selezionare la stampa a colori, in chiaroscuro (i colori sono rappresentati da diverse gradazioni di grigio) o in bianco e nero (alcuni colori sono stampati in nero ed altri in bianco). Se un colore deve essere stampato in bianco oppure in nero e' determinato dal valore di soglia (threshold) descritto di seguito.

ASPETTO. (Aspect) Vi permette di scegliere se la stampa dovra' essere orizzontale o verticale. Selezionate Horizontal per stampare "normalmente" in modo che cio' che appare nella parte superiore dello schermo sia stampato nella parte superiore del foglio. Selezionate Vertical per stampare cio' che appare nella parte superiore dello schermo lungo il lato del foglio in verticale.

IMMAGINE.(Image) Potete scegliere di stampare un' immagine cosi' come appare sullo schermo (selezionando Positive) oppure invertendo i colori (selezionando Negative). Questa scelta ha effetto solo nella stampa in bianco e nero o in chiaroscuro.

SOGLIA.(Treshold) Nel caso di stampa in bianco e nero vi permette di scegliere quali colori devono essere stampati in bianco e quali in nero.Per modificare la Soglia spostate la freccia situata al di sotto della parola Threshold. Se per Image avete scelto Positive ed il valore di Soglia e' 2, solo i colori piu' scuri verranno stampati in nero, mentre i colori chiari risulteranno bianchi. Aumentando il valore di Soglia verranno stampati in nero un maggior numero di colori fino ad arrivare al punto in cui anche i colori piu' chiari sono stampati in nero.

Se per Image avete scelto Negative, l' aumento del valore di Soglia permettera' la stampa in nero dei colori piu' chiari.

Notate che non tutte queste scelte hanno effetto su tutte le stampanti. Ad esempio le stampanti letter-quality a margherita possono effettuare un solo tipo di stampa. Per sapere quali scelte sono compatibili con la vostra stampante riferitevi alla documentazione che vi e' stata fornita con la stampante stessa.

Quando avrete terminato selezionate OK per confermare le vostre scelte o Cancel per annullarle. In entrambi i casi ritornate allo schermo Change Printer. Potrete trovare ulteriori informazioni nel Capitolo 8 "Ampliare AMIGA 500" e nell'Appendice D.

RICHIAMO DI PREFERENCES.

Se decidete di tornare ai parametri originali del disco di Workbench, selezionate Reset All, mentre se volete tornare agli ultimi parametri che avevate salvato selezionate Last Saved.

UTILIZZARE E SALVARE PREFERENCES.

Quando avrete finito di utilizzare Preferences scegliete uno dei gadgets nella parte inferiore destra dello schermo. Selezionate Save se volete che i parametri che avete impostato abbiano effetto immediatamente e siano richiamati ogni volta che fate partire Workbench dal disco Workbench che state attualmente utilizzando.Scegliendo Save salvate i parametri sul disco Workbench.
Selezionate Use se volete utilizzare immediatamente i nuovi parametri ma non volete conservarli per il futuro. Se invece decidete di non utilizzarli affatto scegliete Cancel.

Poiche' ogni disco Workbench mantiene i proprii parametri di Preferences, ognuno puo' salvare le proprie impostazioni su un disco diverso. Per utilizzarle nuovamente dovete semplicemente far partire Workbench utilizzando il disco corretto.

Workbench Screen
New CLI Window
Workbench 1.2
CLI
SetMap
Format
12 files - 12 directories - 194 blocks used
1> 0

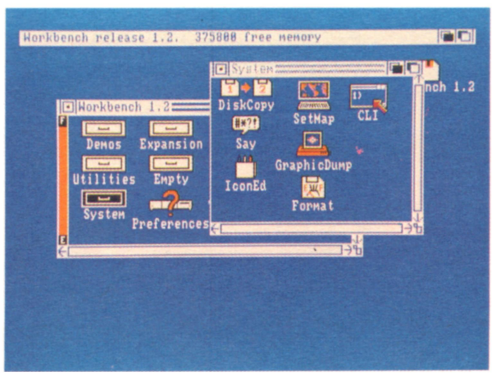
CAPITOLO 7: AmigaDOS e CLI

Non e' indispensabile, per utilizzare AMIGA, servirsi del mouse, delle icone e dei menu'. Potete comunicare direttamente con AmigaDOS aprendo una window CLI. CLI significa Command Line Interface o Interfaccia a Linea di Comando. CLI vi permette di impartire direttamente comandi per effettuare operazioni sui dischi e sui file utilizzando AmigaDOS e scrivendo i comandi alla tastiera nella window CLI con la tastiera. Con CLI il mouse non viene utilizzato.

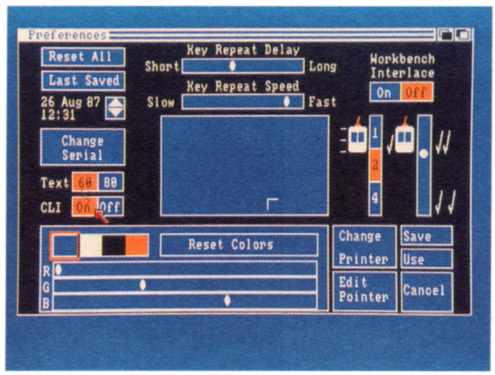
ACCEDERE A CLI.

Per poter utilizzare CLI, deve essere attivato il gadget CLI in Preferences.

Sul vostro disco Workbench potrebbe gia' essere attivato CLI ed in tal caso dovete semplicemente selezionarne l' icona. Aprite il drawer System: se CLI e' attivato vedrete la sua icona apparire nel drawer, in caso contrario dovete attivarlo utilizzando Preferences.



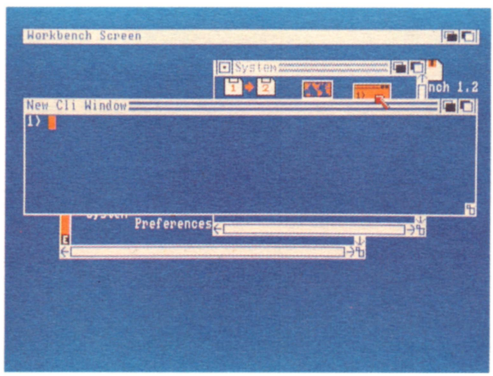
Per attivare CLI, effettuate un doppio-click sull' icona Preferences dello schermo Workbench. Sullo schermo Preferences, posizionatevi sulla window CLI e selezionate il gadget ON.



Salvate i parametri di Preferences e tornate allo schermo Workbench

Riinizializzate il computer (premete simultaneamente i tasti CTRL, Commodore e AMIGA) utilizzando lo stesso disco Workbench.

A questo punto selezionate il drawer System e vedrete apparire l'icona di CLI. Effettuate un doppio click su questa icona e apparira' una nuova window intitolata NewCLI Window.



Compare un numero seguito dal simbolo > (nel seguito lo chiameremo "prompt") e di seguito a questo prompt potete scrivere i comandi. Il numero identifica la window CLI che state utilizzando in quel momento (potreste utilizzare piu' di una window CLI contemporaneamente.). Se avete salvato Preferences con CLI attivato, potete aprire la window CLI dal drawer System senza necessita' di selezionare nuovamente Preferences.

COMANDI CLI DI USO COMUNE.

Poiche' questo manuale rappresenta semplicemente un' introduzione ad AMIGA, ci limiteremo semplicemente a rivedere alcuni comandi AmigaDOS di uso piu' comune nell' ambito di applicazioni piu' frequenti. Al termine non sarete diventati programmatori, ma vi sarete familiarizzati nell' utilizzare AmigaDOS con CLI. Informazioni piu' dettagliate su CLI e materiale di riferimento li troverete nel manuale "AmigaDOS User's Manual" pubblicato da Bantam Books.

I comandi riassunti in questo capitolo possono essere utilizzati per eseguire le funzioni seguenti:

- Copiare un disco (DISKCOPY)
- Formattare un disco nuovo (FORMAT)
- Cambiare nome ad un disco (RELABEL)
- Listare la directory del disco (DIR)
- Listare i file della directory (LIST)
- Impedire che un file sia cancellato (PROTECT)
- Ottenere informazioni su un file di sistema (INFO)
- Cambiare la directory attuale (CD)
- Impostare la data e l' ora (DATE)
- Scrivere un file sullo schermo. (TYPE)
- Cambiare nome ad un file. (RENAME)
- Cancellare un file. (DELETE)
- Copiare files su un sistema a disco unico (COPY)
- Copiare files su un sistema con due dischi (COPY)
- Creare una nuova directory. (MAKEDIR)
- Dirottare l' output (uscita) di un comando. (>)
- Utilizzare il disco RAM.
- Modificare la Startup-Sequence.
- Mettere a punto il Real Time Clock (SETCLOCK)
- Aprire una nuova window CLI. (NEWCLI)
- Chiudere una window CLI. (ENDCLI)

Vi suggeriamo di leggere e provare ognuno di questi punti nell' ordine presentato. Seguendo la successione indicata ogni comando funziona esattamente come e' spiegato.

Prima di iniziare questo paragrafo procuratevi due dischi vuoti oltre al disco Workbench. Proteggete il vostro disco dalla scrittura ed abilitate la scrittura sui due dischi nuovi. (Per farlo utilizzate le linguette come descritto nel Capitolo 2). La maggior parte dei comandi sono spiegati assumendo che disponiate di un sistema con un solo disk drive, tuttavia viene riportata talvolta la versione del comando per i sistemi con due disk drive.
I comandi AmigaDOS sono mostrati allineati al margine sinistro.

Dopo aver scritto un comando premete il tasto Return per passare il controllo ad AmigaDOS. I comandi sono scritti in caratteri maiuscoli soprattutto per aiutarvi a distinguerli dal resto del testo.

AmigaDOS accetta i comandi sia scritti in maiuscolo che in minuscolo.

Nel seguito del capitolo le notazioni "df0:" e "drive 0" si riferiscono al disk drive interno di AMIGA, mentre "df1:" e' il primo disk drive esterno da 3"1/2.

COPIARE UN DISCO.

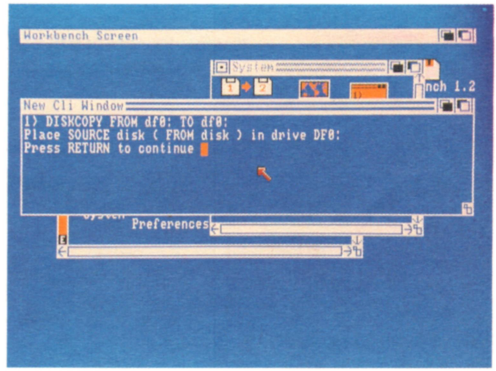
Potete utilizzare il comando che segue per copiare il disco Workbench o qualsiasi altro disco.

Per un sistema a disco unico scrivete:

DISKCOPY FROM df0: TO df0:

Mentre per un sistema a due dischi scrivete:

DISKCOPY FROM df0: TO df1:



Seguite le istruzioni al loro apparire. Nel caso di sistema a disco unico vi verra' richiesto di inserire il disco da copiare (il disco da cui volete copiare le informazioni - il disco FROM). Con il progredire della copia AmigaDOS vi chiede di inserire il disco copia (il disco su cui volete copiare le informazioni - il disco TO). Vi sara' chiesto di volta in volta di inserire uno dei due dischi fino a quando la copia stessa non sara' terminata.

Per il sistema a due dischi vi verra' richiesto di inserire il disco originale nel drive df0: (il drive interno) e la copia nel drive df1: (il primo drive esterno).

Togliete il vostro disco originale (Workbench) e riponetelo in luogo sicuro. Lasciate la copia abilitata alla scrittura in modo da potervi scrivere informazioni. Inserite la copia appena fatta nel drive interno e riinizializzate il sistema. Dopo la reinizializzazione, ritornate in CLI effettuando un doppio-click sulla sua icona che si trova all' interno del drawer System in Workbench.

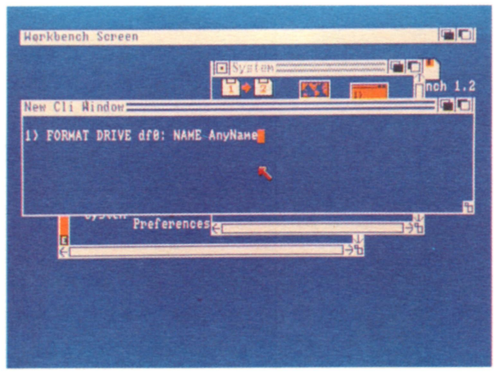
Da questo momento ogni riferimento al disco Workbench (come assicurarsi della presenza del disco Workbench nel drive 0 per provare un comando) si riferisce in realta' alla copia di Workbench che avete appena creato. In questo modo qualsiasi errore si ripercuotera' sul disco copia lasciando inalterato l'originale pronto per essere copiato nuovamente qualore se ne presentasse la necessita'.

FORMAT DI UN DISCO.

Per provare questo comando, la copia di Workbench deve essere nel drive 0 e dovete tenere a disposizione un disco vuoto.

A volte, invece di copiare un disco, potreste avere la necessita' di prepararne uno in grado di contenere dati. In questo caso non potete semplicemente utilizzare un disco nuovo, ma dovete innanzitutto farne il FORMAT. Con questa operazione potete utilizzarlo ad esempio per creare un disco contenente files di dati. Per eseguire il FORMAT di un disco nuovo utilizzate il comando FORMAT:

FORMAT DRIVE df0: NAME Qualunque



Seguite le istruzioni che vi impartisce il computer. Potete formattare un disco sia sul drive df0: (quello interno di AMIGA) sia sul drive esterno.

Attendete che si spenga la spia che segnala l' attivita' del disco (dopo che la formattazione e' completa) ed estraete il disco appena formattato. Inserite nuovamente il disco Workbench. Ora potete utilizzare il disco formattato per registrarvi file di dati.

CAMBIARE IL NOME AD UN DISCO.

Inserite la copia di Workbench nel drive 0.
Se, dopo aver copiato o formattato un disco, volete cambiargli nome, usate il comando RELABEL ; ad esempio, per cambiare il nome del disco che avete appena formattato da Qualunque a MioDisco, scrivete:

RELABEL Qualunque:MioDisco

In questo esempio avete fatto riferimento al disco appena formattato utilizzando il suo nome. Vi verra' richiesto di inserire il disco Qualunque nel drive in modo che RELABEL possa cambiare il nome.

Quando il comando sara' stato completato togliete il disco ed inserite nuovamente il disco Workbench. Il disco "Qualunque" ha ora il nuovo nome.

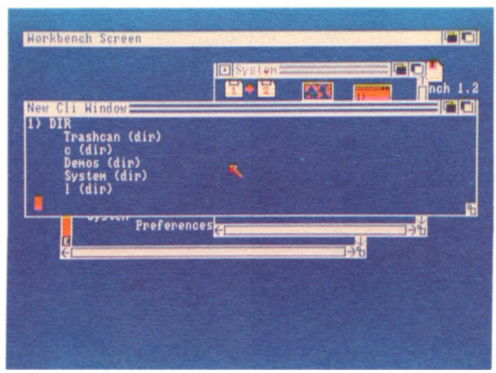
LISTARE LA DIRECTORY DEL DISCO.

Per provare questo comando il disco Workbench deve trovarsi nel drive 0.

Per listare il contenuto di un disco utilizzate il comando:

DIR

Vedrete apparire il contenuto della directory attualmente attiva.



Potete listare il contenuto di una directory diversa specificandone il nome. Il sistema di archiviazione di AmigaDOS organizza le directory in una struttura. La directory principale, quella di cui avete appena visto il contenuto con il comando DIR si chiama **ROOT** directory.
La root directory puo' contenere files o subdirectories che a loro volta possono contenere files o ulteriori directories. Tutto questo vi sara' descritto in seguito. Il pathname e' il mezzo che utilizza AmigaDOS per cercare una certa directory o file nell' ambito del sistema di archiviazione.

Il comando:

DIR df0:c

lista il contenuto della directory c nel drive 0. Le directories sono equivalenti ai drawers system che si trovano in Workbench.

Potete vedere la directory di un disco che si trova su un drive diverso da quello interno (se lo possedete), specificandone il nome:

DIR df1:

lista il contenuto del disco inserito nell' unita' 1. (il primo drive esterno collegato).

Potete listare la directory di un disco che non e' inserito nel drive specificandone il nome. Ad esempio, il contenuto del disco che abbiamo appena formattato ed a cui abbiamo cambiato nome puo' essere listato con il seguente comando:

DIR MioDisco:

AmigaDOS vi chiede di inserire il disco nel drive in modo che DIR possa leggerne il contenuto e listarlo. Non fatelo ora, in qunto non vi sono ancora file presenti: li aggiungeremo tra poco.

UTILIZZARE IL COMANDO LIST.

Provate questo comando con il disco Workbench inserito nel drive 0.
Il comando DIR lista il nome dei files nella directory.

Il comando LIST costituisce un passo avanti in quanto vi fornisce ulteriori informazioni sui files. Scrivete il comando:

LIST

oppure

LIST df0:

AmigaDOS vi fornisce informazioni su tutti i file contenuti nella directory attualmente attiva. Queste informazioni comprendono la grandezza dei files, se e' possibile cancellarli, se si tratta di un file o di una directory e la data e l' ora in cui sono stati creati.

Se nel comando LIST specificate il nome di una directory le informazioni che otterrete saranno relative ai files contenuti in questa directory:

LIST c

La scritta "rwed" nella lista si riferisce alle protezioni e sta per read (leggi), write (scrivi), execute (esegui) e delete (cancella). Quando attivate tutte queste opzioni (usando il comando PROTECT) il file puo' venir letto, scritto, eseguito o cancellato.

Il comando PROTECT e' in grado di impedire che il file venga cancellato accidentalmente.

Provate a scrivere i comandi:

DATE>filemio

PROTECT filemio
LIST filemio

Potrete osservare che ora nella lista, al posto di "rwed" compare "--". Se adesso tentate:

DELETE filemio

AmigaDOS vi risponde:

Not Deleted - file is protected from deletion (Non Cancellato - il file e' protetto)

Per avere nuovamente la posibilita' di cancellarlo scrivete:

PROTECT filemio d

oppure:

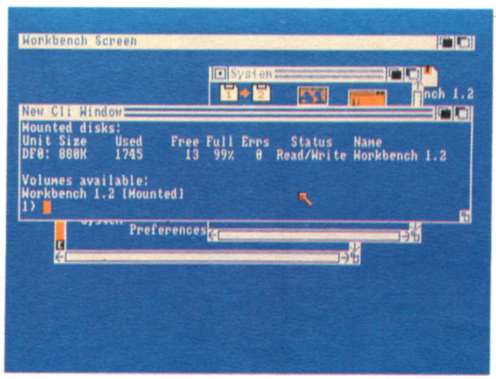
PROTECT filemio rwed

OTTENERE INFORMAZIONI SUL SISTEMA DI ARCHIVIAZIONE.

Con il disco Workbench nel drive 0, scrivete il comando:

INFO

In questo modo il sistema vi rispondera' informandovi di quanto spazio rimane libero sul disco, se e' abilitato alla sola lettura o se e' possibile anche scrivervi informazioni, ed infine il nome del disco.



MODIFICARE LA DIRECTORY

Fino ad ora abbiamo preso in considerazione solamente il livello "root" della directory del disco. Un disco vuoto contiene una sola directory: la root directory.

Se create un file su un disco vuoto, questo file appare nell' ambito della root directory. Tuttavia le directories possono a loro volta contenere altre directories (subdirectories). Ognuna puo' contenere files, altre directories o entrambi. Il nome di un file deve essere unico nell' ambito della sua directory, il che significa che il nome di un file puo' essere ripetuto in directories differenti. Ad esempio il file "programma" puo' trovarsi nella directory A ed essere completamente differente dal file "programma" nella directory B.

Questa struttura di files permette a due persone che utilizzano lo stesso disco di poter dare il nome che vogliono ai proprii files senza preoccuparsi di cancellare file preesistenti di altri, almeno fino a quando rimangono nella propria directory.

Potete utilizzare questa struttura per raggruppare differenti tipi di files in diverse directories sul disco.

Per controllare il livello di directory a cui vi trovate nell' ambito dell' albero delle directories, servitevi del comando:

CD

Per cambiare la directory attualmente attiva, dovete informare il sistema su quale dovra' essere la prossima attiva. Ad esempio, quando avete eseguito il comando DIR su df0:, avete potuto osservare la scritta c(dir). Se volete far diventare questa la directory attiva, inviate il comando:

CD C

Ora, se inviate il comando DIR, vedrete elencato il contenuto di questo livello del sistema di archiviazione. Il comando CD da solo vi presenta il nome della directory attiva. Potete avere l' elenco del contenuto della directory scrivendo:

CD:

In tal caso vi viene presentato il livello root del disco attualmente attivo (se fate riferimento al disco tramite il suo nome lasciate uno spazio prima dei due punti) oppure, scrivendo:

CD df0:

vi viene presentato il livello root del disco che si trova nel drive df0: (il drive interno).

Per muovervi verso l' alto di un livello nella struttura della directory (per passare da una subdirectory ad una root directory), scrivete:

CD \

Piu' oltre in questo capitolo potrete imparare come si creano nuove directories con il comando MAKEDIR.

IMPOSTARE LA DATA E L' ORA.

Potete mettere a punto l' orologio di AmigaDOS utilizzando il comando DATE. Inserite la data nel formato DD-MMM-YY (due cifre per la data del giorno DD, tre lettere per le iniziali inglesi del mese MMM e due cifre per l' anno YY). Per l' ora il formato e' HH:MM:SS ed i secondi sono facoltativi. Provate a mettere a punto l' orologio:

DATE 12:00:00 01-apr-87

Se scrivete semplicemente DATE senza altre informazioni, il sistema visualizza l' ora e la data a cui e' impostato.

Da questo momento l'orologio del sistema mantiene ora e data a partire dal valore che gli avete comunicato. Caricate il tool Clock da Workbench per controllare l' ora esatta. Quando rimuovete la finestra di clock e ritornate a CLI, ricordatevi di selezionarne la window per poterla attivare.

DIROTTARE L' OUTPUT DI UN COMANDO.

Per provare questo comando, inserite il disco Workbench nel drive 0.

Normalmente l' output (uscita) di tutti i comandi e' diretto allo schermo. Potete decidere dove inviare l' output servendovi del comando >. Lo abbiamo gia' utilizzato per dirottare l' output di DATE in un file per dimostrare l' uso del comando PROTECT.

Il simbolo > informa AmigaDOS di inviare l' output sul file il cui nome appare di seguito. Ad esempio:

DATE > filedata.

(Assicuratevi di lasciare uno spazio sia prima che dopo il simbolo >)

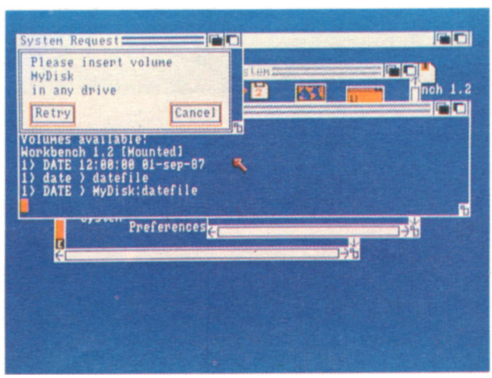
Eseguite questo comando cosi' potrete utilizzare filedata nel prossimo esempio.

Questo comando crea (o ricrea se gia' esisteva) un file di nome "filedata" nella vostra directory attuale.

Giusto per scrivere qualcosa nel disco che avete formattato e avete chiamato DiscoMio, scrivete:

DATE > DiscoMio:filedata

AmigaDOS vi chiede di inserire il disco con quel nome.



Appena la spia che segnala l' attivita' del disco si spegne, togliete DiscoMio ed inserite nuovamente il disco Workbench. Inviate il comando:

DIR DiscoMio:

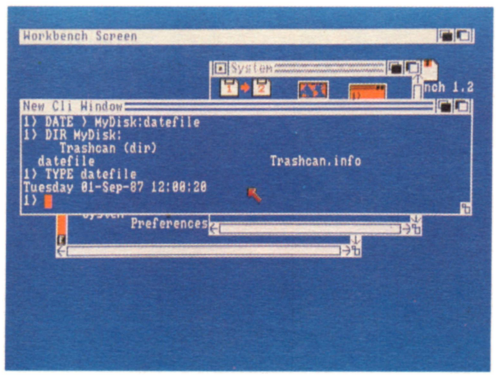
Il sistema vi chiedera' nuovamente di inserire il disco nel drive. AmigaDOS elenchera' la directory di questo disco che ora contiene un file chiamato "filedata". Inserite nuovamente il disco Workbench nel drive.

SCRIVERE UN FILE DI TESTO SULLO SCHERMO.

Potete vedere il contenuto di un file di testo con il comando TYPE seguito dal nome del file. Ad esempio, per vedere cosa contiene il file che avete appena creato, scrivete:

TYPE filedata

che vi mostra tutto cio' che si trova nel file.



Se volete controllare che anche DiscoMio contenga il file filedata, utilizzate il comando:

TYPE DiscoMio:filedata

Ricordatevi di montare nuovamente il disco Workbench dopo aver provato questo comando.

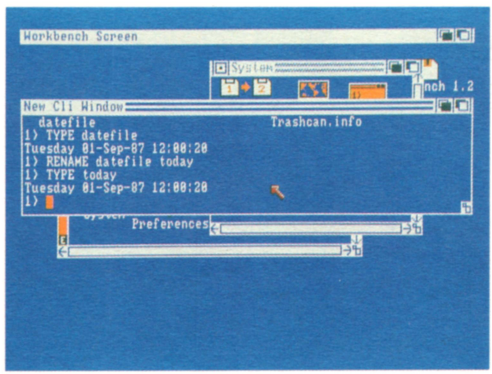
CAMBIARE IL NOME DI UN FILE

Potete cambiare il nome di un file con il comando RENAME. Per farlo dovete specificare il nome del file a cui volete cambiare nome ed il nuovo nome che volete attribuirgli. Per cambiare il nome di filedata in "oggi", scrivete sia:

RENAME FROM filedata TO oggi

sia

RENAME filedata oggi



Usate TYPE per controllare che il nuovo nome si riferisca allo stesso file che avevate visto precedentemente:

TYPE oggi

Osservate che il formato alternativo del comando, non richiede l' uso di FROM e TO e tuttavia esegue il comando allo stesso modo.

Numerosi comandi AmigaDOS hanno un formato alternativo. In questo capitolo, la forma piu' lunga e' stata utilizzata soprattutto per potervi spiegare quale e' il risultato del comando.

CANCELLARE FILES

Per provare questo comando inserite il disco Workbench nel drive 0.

Puo' darsi che lavoriate su diverse versioni di un programma o di un file testo e volete cancellare le versioni precedenti, oppure volete eliminare i files di cui non avete piu' necessita'. Il comando DELETE vi permette di cancellare files e liberare spazio sul disco.

ATTENZIONE: Se cancellate dei files, non e' piu' possibile recuperarli. Siate certi di volerli veramente cancellare.

L'esempio seguente e' una sequenza che crea un file con il comando di dirottamento (>), lo visualizza sullo schermo per controllare che esista, ed infine lo cancella.

```
DIR > stuff
TYPE stuff
DELETE stuff
TYPE stuff
```

All' ultimo comando AmigaDOS replica con il messaggio:

Can't Open stuff (non riesco ad aprire stuff)

che conferma l' inesistenza del file stuff visto che lo avete cancellato

COPIARE FILES.

Potete copiare files sia che abbiate uno che due disk drive. Nel sistema a disco singolo l' operazione e' appena un po' piu' complicata.

Per poter copiare file singoli dovete prima copiare alcuni files dal vostro disco sistema (Workbench) nella memoria. Questo significa usare il dispositivo RAM: come fosse un disco ed e' chiamato sovente RAM disk.

Copiate alcuni files nel RAM disk, cambiate la directory attiva, quidi copiate dal RAM disk sul disco a cui e' destinata la copia. La seguente sequenza costituisce un esempio di quanto detto:

```
COPY df0:c/CD RAM:
COPY df0:c/COPY RAM:
CD RAM:
```

Inserite il disco sorgente nel drive. Per questo esempio copieremo qualcosa che si trova sul disco Workbench che e' gia' nel drive.

Inviate il comando:

```
COPY df0:c/EXECUTE RAM:EXECUTE
```

Togliete il disco sorgente ed inserite nel drive il disco ricevente.

Inviate il comando:

```
COPY RAM:EXECUTE df0:EXECUTE
```

Estraete il disco ricevente ed inserite nuovamente il disco Workbench. Inviate il comando:

```
CD df0:
```

e siete cosi' ritornati al punto da cui eravate partiti. Se volete potete eseguire un ulteriore comando:

```
DELETE RAM:CD RAM:COPY RAM:EXECUTE
```

che libera e riassegna al sistema la memoria RAM disk.

Copiare files utilizzando due drive e' molto meno complicato:

COPY FROM df0:nomesorgente TO df1:nomericevente

oppure:

COPY df0:nomesorgente df1:nomericevente

CREARE UNA NUOVA DIRECTORY.

Potete creare una nuova directory (o un nuovo drawer) qualunque sia la directory su cui state lavorando, utilizzando il comando MAKEDIR:

MAKEDIR nuovodrawer

Ora, se eseguite il comando DIR apparira' tra gli altri nomi:

nuovodrawer (dir)

Il comando RENAME puo' essere utilizzato per spostare un file da una directory (drawer) ad un' altra nell' ambito dello stesso disco.

MAKEDIR nuovodrawer

RENAME FROM oggi TO nuovodrawer/oggi

sposta il file dalla directory attualmente attiva, al nuovo cassetto che avete appena creato. Per vedere che e' stato realmente spostato inviate il comando:

DIR

ed osservate che non vi e' compreso. Inviate il comando:

DIR nuovodrawer

e AmigaDOS cerca in nuovodrawer e vi conferma che il file chiamato "oggi" e' presente.

IL FILE E' IN QUESTO DISCO ?

Per provare questo comando dovete inserire il disco Workbench nel drive 0.

A volte avrete la necessita' di vedere tutto cio' che e' contenuto sul disco anziche' una directory alla volta. Potete utilizzare il comando DIR con una delle sue opzioni:

DIR OPT A

che lista tutte le directories e le subdirectories del disco.

Per osservare con piu' comodita' potete dirottare l' output su un file:

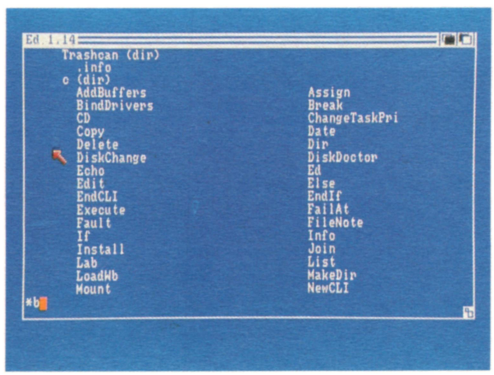
DIR DiscoMioDir>OPT A

Osservate che il carattere per dirottare l' output precede la lista delle opzioni per il comando DIR.

Ora, se lo volete, potete eseguire il comando TYPE sul file DiscoMioDir. Premete la barra spaziatrice per sospendere il listato, premete il tasto Return per riprendere. Potete utilizzare l' editor (ED) di AmigaDOS per esaminare il file.

Provate ad utilizzare ED:

ED DiscoMioDir



Utilizzate i tasti cursore per spostarvi in alto ed in basso nel file.

Utilizzate la combinazione di tasti ESC e T seguita da Return per spostarvi in cima al file.

La combinazione ESC e B seguita da Return vi posiziona in fondo al file.

ESC ed M seguiti da un numero e da Return vi posizionano alla riga specificata nell' ambito del file.

Usate ESC e q seguiti da Return per chiudere l' editor, mentre con ESC ed X seguiti da Return salvate su disco con il nome originale del file tutti gli eventuali cambiamenti che avete apportato.

L' Appendice B contiene una lista di tutti i comandi di ED.

UTILIZZARE LA RAM DISK.

RAM disk e' un' area di memoria speciale che potete attivare per conservare temporaneamente programmi, tools ed altri tipi di informazioni. RAM sta per Random Access Memory (Memoria ad Accesso Casuale) ed e' la memoria da cui potete leggere o in cui potete scrivere informazioni quando il computer e' acceso. La RAM disk e' usata esattamente come un disco in un disk drive; potete caricare e salvare informazioni nella RAM disk. Il vantaggio della RAM disk e' rappresentato dalla velocita', che e' molto superiore a quella che si ottiene accedendo ad un disco.

Un modo per attivare RAM disk consiste nell 'inviare il comando:

DIR RAM:

Ricordatevi di inserire i due punti dopo RAM quando scrivete il comando.

Appena premete Return per inviare il comando si accende la spia del drive.Quando la spia si sara' spenta, spostate la window di CLI e liberate l' angolo superiore destro dello schermo di Workbench dove normalmente appaiono le icone dei dischi.

Noterete che e' apparsa una nuova icona per la RAM Disk. Aprite l' icona della RAM Disk esattamente come aprite le icone del disco Workbench.

Apparira' una window per la RAM Disk che non conterra' nulla poiche' non vi avete inserito nulla finora. Osservate che la window compare esattamente dove si trova quella di Workbench: spostatela in modo da poter scoprire le icone di Workbench.

Ora spostate Notepad (o un altro tool a vostra scelta) nella finestra della RAM Disk: il tool viene duplicato e la sua icona viene riprodotta nella RAM Disk.
Aprite il tool nella finestra RAM Disk e osservate con quale velocita' viene caricato ed e' pronto all' uso.

Se volete utilizzare CLI (piuttosto che Workbench) per accedere al tool in RAM, ricordatevi di specificare RAM: nel nome altrimenti finirete per utilizzare la versione originale del tool anziche' la copia che si trova nella RAM Disk.

Le dimensioni della RAM Disk aumentano in funzione dei tools e delle informazioni che vi inserite. Tuttavia cercate di non immettervi piu' di quanto vi e' necessario poiche' la memoria per la RAM Disk e' sottratta al sistema e questo potrebbe rallentare le operazioni di AMIGA. Tenete presente che se minore e' la memoria, minori sono le prestazioni del sistema.

Per cancellare qualcosa dalla RAM disk, utilizzate il comando DELETE. Ad esempio,

DELETE RAM:Notepad

e

DELETE RAM:Notepad.info

rimuovera' Notepad dalla RAM Disk.

La RAM Disk rimane attivata fino a quando AMIGA viene spento o inizializzato.

MODIFICARE LA STARTUP-SEQUENCE.

Quando accendete o inizializzate AMIGA, CLI invia un certo numero di comandi per preparare lo schermo. Questa sequenza viene chiamata Startup-Sequence. Se vi trovate a vostro agio nell' utilizzare CLI, potete cambiare la Startup-Sequence come preferite. Ad esempio potreste trovare utile far AMIGA partire con la RAM Disk gia' attivata e con un tool gia' copiato in essa.

NOTA: Se modificate la Startup-Sequence assicuratevi di lavorare con la copia di Workbench e non con il disco originale. Questa operazione e' sconsigliata a chi non conosce a fondo CLI.

Dalla window CLI inviate il comando:

ED s/Startup-Sequence

In questo modo caricate la Startup-Sequence per l' editor. I comandi dell'editor sono elencati nell' Appendice B. Ogni modifica che apportate alla Startup-Sequence verra' eseguita ogni volta che AMIGA viene acceso o inizializzato. Per fare in modo che venga creata automaticamente una RAM Disk scrivete:

DIR RAM:

subito dopo la riga: ECHO "Use Preferences tool to set date"
Per inserire un tool, usate il comando di copia di CLI per crearlo ed assegnatelo alla RAM Disk.

Quando inizializzate AMIGA apparira' una icona per la RAM Disk insieme all'icona del disco di Workbench. Per eliminarla e tornare alla sequenza di startup normale e' sufficiente ritornare allo schermo di ED per Startup-Sequence e cancellare la linea DIR RAM: (e ogni altra variazione che si riferisce alla RAM Disk).

METTERE A PUNTO IL REAL TIME CLOCK DI A501.

L' Unita' di Espansione di Memoria A501 aumenta la quantita' di memoria di AMIGA500 fino ad 1 Mbyte (1 milione di byte). In aggiunta e' dotata di un orologio completo di batterie. Questo orologio e' diverso dal tool Clock di

Workbench (l' orologio di sistema). Una volta messo a punto, quest' orologio mantiene l' ora esatta e continua a funzionare anche quando AMIGA e' spento.

Per mettere a punto l' ora del Real Time Clock, utilizzate il comando SetClock di CLI. Normalmente l' orologio richiede di essere messo a punto una sola volta. Utilizzate l' opzione Save di questo comando. Potete caricare l' ora dal Real Time Clock nell' orologio di sistema con l' opzione Load di SetClock. Tutto questo puo' essere fatto automaticamente modificando la Startup-Sequence.

Per mettere a punto il Real Time Clock (posto che lo volete mettere alle 12:18 p.m. del 12 Febbraio) scrivete:

```
DATE 12-feb-87 12:18
SETCLOCK OPT SAVE
```

Per caricare l' ora e la data nell' orologio di sistema dal real time clock aggiungete la riga seguente alla Startup-Sequence:

```
SETCLOCK OPT LOAD
```

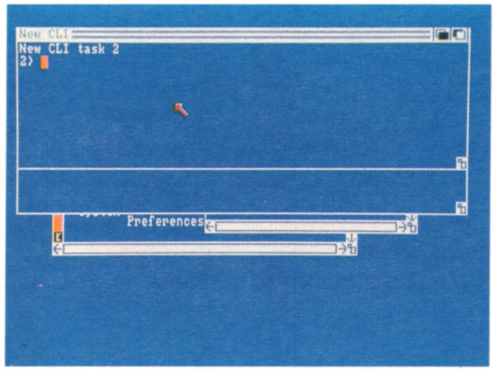
Se non avete installato l' Unita' di Espansione della Memoria A501, questo comando non ha alcun effetto.

CREARE UNA NUOVA WINDOW CLI

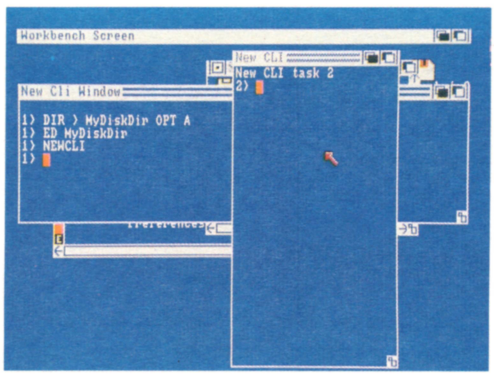
AmigaDOS e' multitasking, vale a dire e' in grado di eseguire piu' di un lavoro alla volta. Potete disporre di diverse window aperte nello stesso momento, ognuna che opera sulla propria directory ed esegue un comando diverso. Per creare una nuova window CLI utilizzate il comando NEWCLI:

```
NEWCLI
```

In questo modo si apre una nuova window in cui compare un numero che rappresenta il numero della window. Ad esempio nella prima window appare **1>**, mentre nella seconda apparira' **2>**.



Potete spostare la nuova window dove volete, ingrandirla, ridurla etc.



Per inviare comandi al nuovo CLI, "attivatela" ponendovi sopra il Puntatore e premendo il pulsante di Selezione. Tutto cio' che scrivete viene inviato alla window attiva. Provate per esercizio: attivate la window 1 e scrivete:

DIR df0:c

Attivate rapidamente la window 2 e scrivete:

INFO

Entrambi i CLI lavorano contemporaneamente per soddisfare le vostre richieste. Questa e' una dimostrazione della capacita' di multitasking di AMIGA. Non siete limitati a due CLI, ma potete aprirne quanti ne volete se la memoria disponibile e' sufficiente.

CHIUDERE CLI

Per terminare un CLI e cancellarne la window utilizzate il comando ENDCLI. Premete il pulsante di selezione del mouse dopo aver posizionato il Puntatore sulla window che volete chiudere e scrivete:

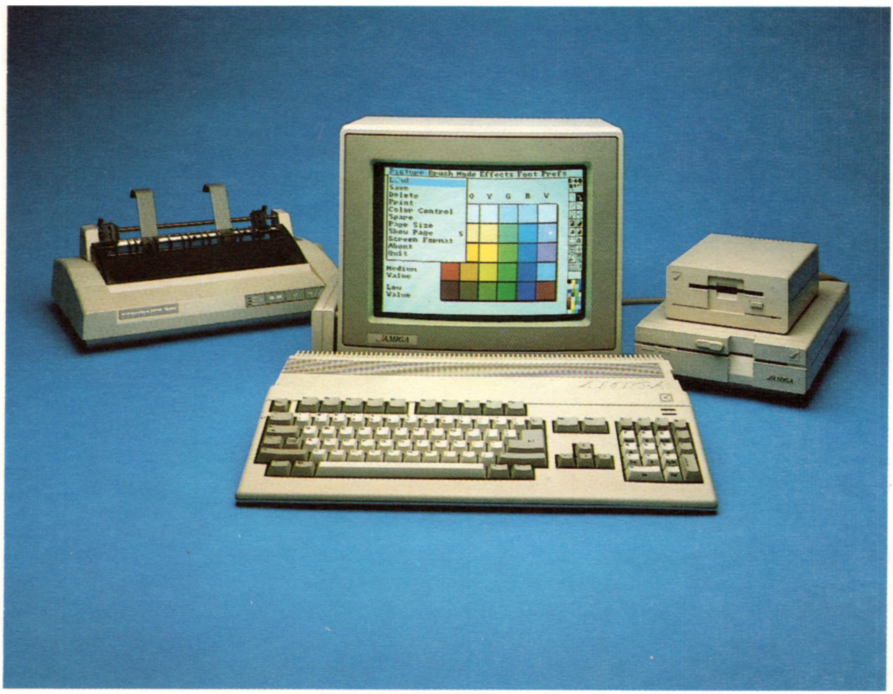
ENDCLI

COMMENTI FINALI.

Le descrizioni di questo capitolo hanno lo scopo di darvi un' idea di cio' che potete fare con AmigaDOS e come utilizzare CLI. Non intendevano essere una trattazione completa in quanto vi sono numerosi comandi che non sono stati menzionati in questa sede. L' Appendice B contiene la lista completa dei comandi disponibili sia di CLI che di ED e dei messaggi di AmigaDOS.

Molti comandi hanno sintassi alternative (forme alternative con cui possono essere scritti) e opzioni di cui non si e' parlato in questa sede. Se siete interessati a conoscere CLI piu' a fondo vi consigliamo l' acquisto di "The AmigaDOS Manual" di Bantam Books che riporta informazioni complete su AmigaDOS e CLI.

Il materiale di questo capitolo e' tratto da THE AmigaDOS MANUAL seconda edizione, Commodore Capital, Inc., utilizzato con l' autorizzazione di Bantam Books, Inc., 666 Fifth Avenue, New York, NY 10103. Tutti i diritti riservati.


Picture Brush Mode Effects Font Prefs
Save
Delete
Print
Color Control
Spare
Page Size
Show Page
Screen Format
About
Quit
Medium
Value
Low
Value
Q Y G B V
AMIGA

CAPITOLO 8: AMPLIARE AMIGA 500

Vi sono molti modi di ampliare il vostro AMIGA. Potete renderlo piu' potente aumentandone la memoria o aggiungendo un disk drive supplementare. Programmi per il lavoro ed il tempo libero vi permettono di utilizzare il vostro AMIGA in modi nuovi ed entusiasmanti. Per stampare i vostri projects avete la possibilita' di scegliere tra numerose stampanti, alcune delle quali a colori. Altre periferiche aggiuntive migliorano la grafica di AMIGA.

In questo capitolo verranno descritte in breve alcune periferiche, mentre le informazioni dettagliate per la loro installazione ed uso si trovano nei manuali ad esse allegati. Per ulteriori informazioni e per altre periferiche non descritte in questa sede, consultate il vostro rivenditore AMIGA.

PRECAUZIONI.

Per il collegamento di dispositivi aggiuntivi **UTILIZZATE ESCLUSIVAMENTE CAVI PROGETTATI APPOSITAMENTE PER L' USO CON AMIGA.IN CASO CONTRARIO SI POTREBBERO VERIFICARE DANNI ALLA PERIFERICA E/O AD AMIGA.** Troverete i cavi per AMIGA presso il vostro rivenditore AMIGA.
Se volete adattare altri cavi per utilizzarli con AMIGA, consultate l' Appendice A "Technical Reference" per informazioni sui collegamenti corretti.
Prima di collegare un cavo ad uno dei connettori situati nella parte posteriore dell' unita' principale, spegnete AMIGA in caso contrario il sistema potrebbe riinizializzarsi.

Assicuratevi che i cavi utilizzati per collegare le periferiche, comprese le stampanti, siano schermati in quanto, in caso contrario, potreste creare disturbi nella ricezione di radio e televisione. Per maggiori dettagli su come prevenire ed eliminare questi disturbi, riferitevi alle note in fondo al Capitolo 9.

AGGIUNGERE MEMORIA AD AMIGA.

Con **AMIGA A501 MEMORY AND CLOCK EXPANSION CARTRIDGE** potete facilmente aggiungere al vostro sistema 512 Kbytes di RAM, insieme a un orologio completo di batterie che e' in grado di mantenere l' ora e la data corrette anche quando il sistema e' spento. La cartuccia si inserisce nella parte posteriore di AMIGA e sono necessarii solo pochi secondi per installarla.Grazie alla memoria addizionale potete:

- utilizzare piu' di un programma contemporaneamente.

- utilizzare file piu' grandi con word processor, spreadsheet o database

- inserire nella RAM Disk i comandi che ritenete piu' utili e che potete caricare al momento dell' inizializzazione del sistema.

AGGIUNGERE UN DISK DRIVE AD AMIGA

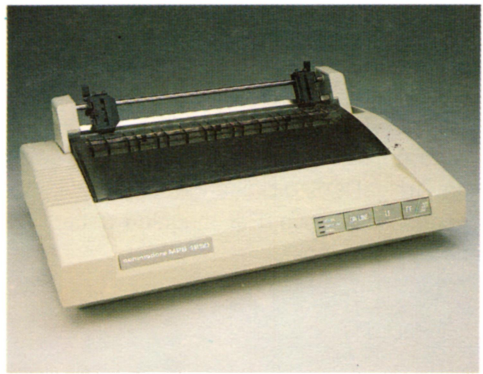
Il Disk Drive Esterno 3,5 (Modello 1010) e' identico come capacita' di memorizzazione e prestazioni al drive incorporato in AMIGA500. Per collegarlo e' sufficiente inserire il connettore nel connettore per dischi esterni che si trova nella parte posteriore di AMIGA500.Un secondo drive vi permette di eseguire piu' facilmente e piu' velocemente diverse operazioni su disco come ad esempio la copia.

Il Disk Drive Esterno da 5"1/4 (Modello 1020) puo' essere utilizzato anche come unita' di memorizzazione esterna. I programmi che vi permettono di utilizzarlo si trovano sul disco Extras di AMIGA. Puo' essere utilizzato anche con il software AMIGA V1.2 Transformer TM. (Chiedete maggiori informazione al vostro rivenditore AMIGA).

Quando utilizzate i dischi da 5"1/4 su AMIGA, appare un requester che vi chiede di inserire il disco. A differenza dei dischi da 3"1/2, AMIGA non puo' sapere quando inserite un disco da 5"1/4. Una volta inserito il disco, dovete eseguire il comando AmigaDOS diskchange seguito dal nome del drive in modo che AMIGA riconosca il disco.(Per maggiori dettagli vedere AmigaDOS Manual pubblicato da Bantam Books.)

STAMPANTI PER AMIGA.

Ad AMIGA potete collegare diversi tipi di stampanti.



A MATRICE DI PUNTI: Epson R FX-80 TM e RX-80 TM, Apple R ImageWriter TM, Commodore MPS 1000 TM e MPS 1250 TM.

Le stampanti a matrici di punti permettono di produrre testi e grafici in bianco e nero.

A MARGHERITA: Alphacom R Alphapro 101 TM, Brother R HR15-XL, Diablo R Advantage D 25, Diablo 630 e Qume R LetterPro 20 TM.

Il testo stampato da questi dispositivi e' di qualita' paragonabile a quello prodotto da macchine da scrivere di qualita'. Tuttavia sono piu' lente della maggior parte delle stampanti a matrice e non possono riprodurre grafici.

A MATRICE DI PUNTI A COLORI: Okimate R 20 TM, Epson R JX-80 TM e stampanti a colori similari. Per collegare Okimate 20 ad AMIGA e' necessaria una cartuccia Okidata "Plug'n Print" che collega la stampante alla porta parallela del sistema.

Queste stampanti sono in grado di riprodurre immagini a colori comprese le immagini create con i pacchetti grafici.

A COLORI A GETTO DI INCHIOSTRO: Diablo C-150.

Questi modelli di stampanti utilizzano una tecnologia avanzata ink-jet (getto d'inchiostro) e producono immagini a colori di elevata qualita'.

OKIDATA MICROLINE TM.

I modelli 92 e 192 sono disponibili in due versioni: una standard ed una compatibile con le stampanti a matrice IBM R.

Per utilizzare la versione standard, scegliete Okidata 92 dalla lista delle stampanti in Preferences. Per utilizzare la versione compatibile IBM scegliete CBM MPS 1000 dalla stessa lista. Il modello Microline 292 puo' essere usato con due differenti schede: una la rende compatibile con IBM, mentre l'altra, se usata con un nastro opportuno, vi permette di stampare in colore. Per usarla come IBM compatibile scegliete CBM MPS 1000 nella lista di Preferences.

Per Utilizzare Microline 292 come stampante a colori scegliete Epson JX-80 nella lista.

STAMPANTI LASER Hewlett-Packard LaserJet TM e LaserJet PLUS TM.

Queste stampanti producono immagini di qualita' professionale.

Per informare AMIGA sul tipo di stampante utilizzato e per modificare i numerosi parametri che caratterizzano la stampante dovete utilizzare Preferences (Vedere il Capitolo 6).

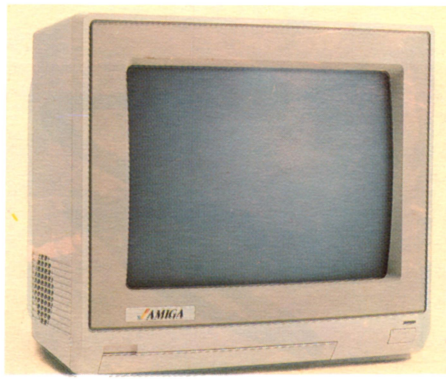
AGGIUNGERE UN MODEM

Il modem vi permette di comunicare con il vostro AMIGA attraverso le normali linee telefoniche per trasferire dati o accedere ad informazioni come ad esempio orarii ferroviari e aerei, previsioni del tempo ed altre ancora.

Con il modem potete anche disporre in casa di uno sportello bancario grazie all'home banking.

ALTRE PERIFERICHE

Vi sono molti altri dispositivi che possono migliorare le funzioni del vostro AMIGA. L' INTERFACCIA MIDI, una cartuccia che si inserisce nella porta RS232 di AMIGA, permette al calcolatore di controllare strumenti musicali come i sintetizzatori e di digitalizzare il suono. Questa interfaccia permette il controllo contemporaneo di diversi strumenti per produrre effetti simili a quelli di una sala di registrazione. Alcuni connettori per interfaccia midi possono collegarsi a porte parallele. I connettori per interfaccia midi sono disponibili da piu' parti.



AMIGA puo' utilizzare monitors RGB, compositi, monocromatici ed anche televisioni. La scelta del monitor dipende dalle vostre esigenze nel campo delle immagini. Potete acquistare un' interfaccia modulatore/video composito che, inserita nella porta video RGB vi permette di collegare un Commodore 1702 o monitor a colori compositi similari oppure una televisione.

Ulteriori periferiche vi permettono di digitalizzare immagini, collegarvi a diverse reti o aggiungere tavolette grafiche.

La lista e' in continua crescita! Quando deciderete di espandere il vostro AMIGA, visitate il rivenditore AMIGA per conoscere le ultime novita' in fatto di periferiche.

CAPITOLO 9: MANUTENZIONE DI AMIGA 500.

Il vostro AMIGA richiede poche attenzioni per funzionare al meglio.

Osservate le precauzioni descritte in questo capitolo per mantenerlo in forma.

PRECAUZIONI AMIGA.

MANTENERE AMIGA ASCIUTTO. Tenete i liquidi lontani da AMIGA quando lavorate. Una sola goccia accidentale potrebbe danneggiarlo seriamente.

TENETE AMIGA LONTANO DALLA LUCE DIRETTA DEL SOLE. Se l' involucro si surriscalda AMIGA non lavora in modo affidabile. Inoltre temperature superiori a 60 gradi centigradi potrebbero danneggiare i componenti interni di AMIGA.

TENETE PULITI I CONNETTORI E LE PARTI TERMINALI DEI CAVI. Il cibo e specialmente il cibo appiccicoso costituisce il pericolo maggiore per il computer. Qualsiasi sostanza che aderisce ai connettori o alla parte terminale dei cavi potrebbe impedire un buon contatto elettrico o, peggio ancora, danneggiare il connettore.

NON AVVICINARE MAGNETI AL MONITOR. Anche se i magneti non lo danneggiano, possono distorcere l' immagine video. Oltre, ovviamente alle calamite, fate attenzione ai magneti dei telefoni, degli altoparlanti e dei motori elettrici. (Notate che i magneti POSSONO DANNEGGIARE le informazioni contenute nei dischi.Leggete il paragrafo "Manutenzione dei dischi" in questo stesso capitolo).

NON APRITE L' APPARECCHIATURA. In caso di guasto, portate il sistema ad un rivenditore AMIGA o ad un Centro Assistenza AMIGA. Aprire l' apparecchiatura fa decadere la garanzia.

USARE IL MOUSE SU UNA SUPERFICIE PULITA. La sfera sul fondo del mouse deve essere pulita per poter lavorare correttamente.Se il mouse si muove con difficolta' significa che e' necessario procedere alla pulizia. Il paragrafo che segue la manutenzione dei dischi vi spiega come pulire il mouse.

MANUTENZIONE DEI DISCHI.

Per proteggere le informazioni memorizzate sui vostri dischi osservate le seguenti precauzioni: **NON ESTRARRE MAI UN DISCO DAL DRIVE QUANDO LA SPIA DEL DRIVE E' ACCESA.** La spia del drive vi informa che AMIGA sta utilizzando il disco e togliendolo troppo presto rischiate di danneggiare le informazioni che vi sono contenute.

TENETE I DISCHI LONTANI DAI MAGNETI. I microdischi, come le cassette audio usano un sistema di memorizzazione magnetico per cui possono risultare danneggiati dai campi magnetici. Oltre alle calamite, fate attenzione ai magneti presenti nei telefoni, negli altoparlanti e nei motori elettrici.

CONSERVARE I DISCHI ASCIUTTI E NON SOTTOPONETELI A TEMPERATURE ECCESSIVE. I dischi devono essere conservati a temperatura ambiente. Non esponeteli alla luce diretta del sole ne' vicino a fonti di calore ne' lasciateli nell' auto parcheggiata al sole.

NON TOCCATE LE SUPERFICI DEI DISCHI. I dischi sono dotati di una copertura metallica che si chiude automaticamente quando lo togliete dal drive. Non toccate le superfici sottostanti la copertura metallica.

ESEGUITE LE COPIE DEI DISCHI IMPORTANTI. La migliore assicurazione per le informazioni contenute in un disco e' di eseguirne una copia e riporla in luogo sicuro.Prendete l' abitudine di copiare un disco importante appena avete finito di utilizzarlo.

CONSERVATE I DISCHI in un contenitore pulito e privo di polvere quando non li utilizzate. La polvere puo' rovinare le informazioni contenute sul disco.

PULIRE IL MOUSE.

Per un corretto funzionamento il mouse deve essere periodicamente pulito.

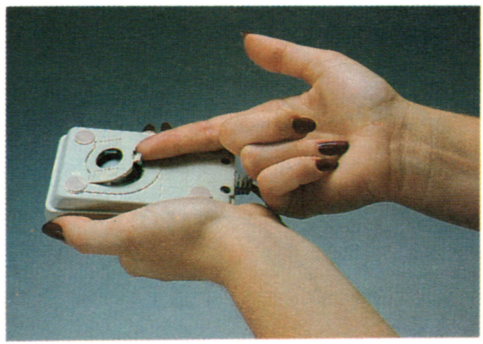
Per pulire il mouse munitevi di:

- un panno morbido, asciutto e non peloso.
- alcool o liquido per la pulizia delle testine dei registratori
- bastoncini con cotone all' estremita'

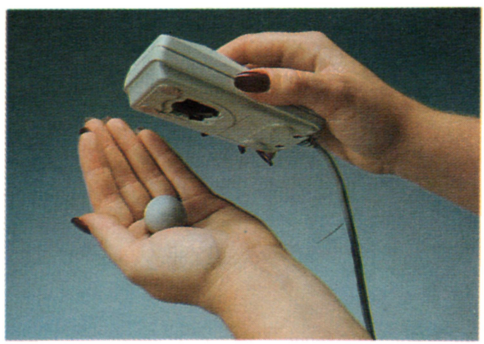
La pulizia del mouse richiede un paio di minuti. Procedete come segue:

Capovolgete il mouse con il cavo rivolto verso di voi. Impugnate il mouse con entrambe le mani ed appoggiate i pollici sulle due frecce che si trovano ai lati della pallina.

Spingere con forza con i pollici nella direzione delle frecce per aprire il coperchio della pallina. Mantenendo il mouse capovolto sollevate il coperchio aiutandovi con un' unghia.



Tenendo la mano sull' apertura, capovolgete il mouse e raccogliete la pallina.



Nell' apertura potete notare tre piccoli cilindri di metallo. Inumidite il cotone di un bastoncino con alcool o liquido per la pulizia delle testine e passatelo delicatamente sulla superficie di ciascun cilindro. Durante la pulizia fate girare i cilindri per pulirne tutta la superficie

Con il panno pulite la pallina del mouse. (Non usate liquidi per pulire la pallina). Quando avrete terminato soffiate delicatamente nella apertura per eliminare l' eventuale polvere, inserite nuovamente la pallina e chiudete il coperchio.

DISTURBI RADIO E TELEVISIVI.

Il vostro AMIGA genera ed utilizza energia a radio frequenza. Se non viene installato ed utilizzato in maniera corretta, vale a dire seguendo scrupolosamente le istruzioni di questo manuale, puo' causare disturbi alla ricezione radio e televisiva. AMIGA e' stato collaudato per rientrare nei limiti della Classe B delle apparecchiature di calcolo, in accordo con il paragrafo J del Capitolo 15 delle norme della Federal Communication Commission che sono state studiate per offrire un grado ragionevole di protezione dai disturbi radio e televisivi in installazioni residenziali. Se avete motivo di sospettare una interferenza, potete fare una prova accendendo e spegnendo AMIGA. Se e' proprio AMIGA a causare il disturbo provate a:

● Cambiare l' orientamento dell' antenna e della presa di corrente della radio o del televisore.

● Modificare le posizioni reciproche di AMIGA e della radio o del televisore.

● Spostate AMIGA piu' lontano dalla radio o dal televisore.

● Collegare AMIGA oppure la radio o il televisore a prese di corrente diverse in modo che si trovino su circuiti differenti.

Per il collegamento delle periferiche utilizzate unicamente cavi schermati. (terminali, stampanti etc.)

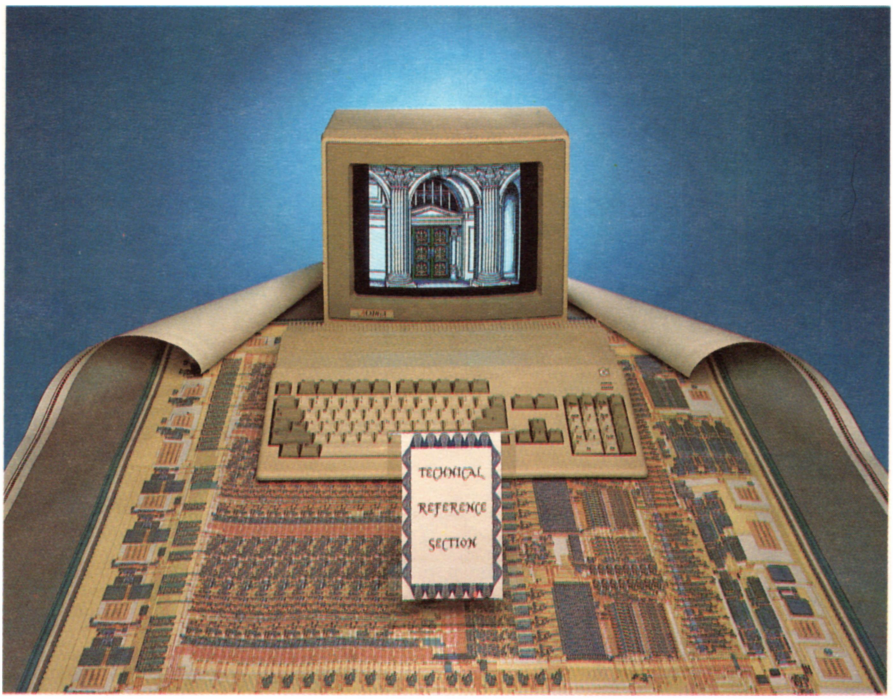
Tutte le periferiche devono rientrare nei limiti della Classe B.

E' facile che l' uso di periferiche che non rientrano in questa classe dia luogo ad interferenze nella ricezione di radio e televisione.

La presa di corrente deve essere dotata di presa di terra. In caso contrario rivolgetevi ad un elettricista per farla installare.

Se usate una presa multipla per collegare il computer e le periferiche, la terra deve essere comune a tutte le unita'.

Se necessario consultate il vostro rivenditore AMIGA o un tecnico esperto di radio e televisione per ulteriori consigli. Vi potra' essere di aiuto la seguente pubblicazione di FCC "How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems". La pubblicazione e' disponibile presso U.S. Government Printing Office, Washington, D.C. 20402, stock no. 004-000-00345-4.


TECHNICAL
REFERENCE
SECTION

Appendice A: DATI TECNICI

In questa appendice troverete le seguenti informazioni tecniche:

- le specifiche di AMIGA
- i connettori di input/output
- diagrammi a blocchi
- teoria di funzionamento di AMIGA
- diagrammi e prestazioni dei "chip custom"
- la mappa della memoria di AMIGA

SPECIFICHE DI AMIGA 500

Processor Centrale	Motorola MC68000
Memoria	512 Kbytes RAM espandibili a 1 Mbytes
Dischi	Microdischi da 3"1/2 doppia faccia e doppia densita'. Capacita' del disco formattato: 880 Kbytes
Mouse	Meccanico, 0,13 mm/conteggio (200 conteggi per pollice)
Interfacce	RS232 seriale. Parallela compatibile Centronics. Interfaccia per dischi esterni. Interfaccia per mouse/joystick. Interfaccia per joystick addizionale Tastiera Due canali audio per suono stereo. Interfaccia per cartuccia di memoria. Interfaccia per espansione.
Monitors	RGB analogico, RGB digitale, monocromatico (video composito) e televisioni standard.
Tensioni	220 volts AC 50 Hz
Temperature	Operative: da 5 a 40 gradi centigradi
Non operative:	da -40 a 60 gradi centigradi
Umidita'	Dal 20% al 90% di umidita' relativa senza condensa.

CONNETTORI DI INPUT/OUTPUT

Questo paragrafo fornisce un elenco dei pin di diversi connettori di AMIGA. Le informazioni contenute in questa sezione del manuale hanno un carattere prettamente tecnico e sono destinate ad utenti esperti nel collegamento di periferiche al computer. Se per il collegamento tra AMIGA e la periferica si utilizza un cavo studiato appositamente per AMIGA, queste informazioni sono superflue.

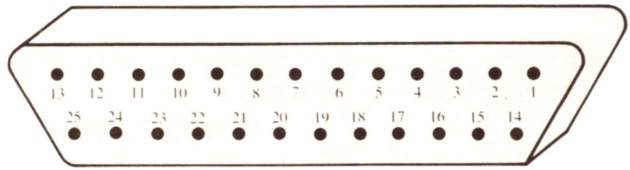
Per informazioni sui connettori non compresi in questa sezione, consultate il manuale "AMIGA Hardware Manual".

Se per collegare periferiche ad AMIGA utilizzate cavi diversi da quelli studiati appositamente per AMIGA notate che: alcuni pins dei connettori di AMIGA forniscono tensioni in uscita e segnali non standard. L' uso di cavi non preparati appositamente per AMIGA potrebbe causare danni ad AMIGA o alla periferica. Nelle informazioni che seguono questo punto viene messo particolarmente in risalto per ognuno dei connettori interessati. Per maggiori informazioni sul collegamento di periferiche rivolgetevi al vostro rivenditore AMIGA.

Nelle descrizioni che seguono, un asterisco (*) al termine del nome del segnale indica che questo e' attivo quando e' basso.

CONNETTORE SERIALE

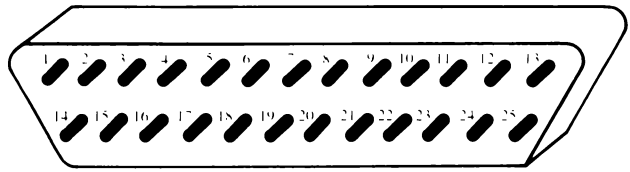
Nella tabella che segue, la seconda colonna da sinistra indica il significato dei pin per AMIGA, mentre la terza e la quarta indicano il significato per altri sistemi di collegamento comunemente utilizzati ; questi dati vengono forniti al solo scopo di permettere il confronto.



ATTENZIONE: I pin 9 e 10 del connettore seriale di AMIGA sono utilizzati per alimentazione esterna. Collegateli solamente se la periferica esterna richiede di essere alimentata da AMIGA. Nella tabella e' riportata la tensione fornita da ognuno di questi pin.

Pin	500	RS232	HAYES R	Descrizione
1	GND	GND	GND	FRAME GROUND
2	TXD	TXD	TXD	TRANSMIT DATA
3	RXD	RXD	RXD	RECEIVE DATA
4	RTS	RTS		REQUEST TO SEND
5	CTS	CTS	CTS	CLEAR TO SEND
6	DSR	DSR	DSR	DATA SET READY
7	GND	GND	GND	SYSTEM GROUND
8	DCD	DCD	DCD	CARRIER DETECT
9	+12V			+12 VOLT CARRIER
10	-12V			-12 VOLT CARRIER
11	AUDO			AUDIO OUT OF AMIGA
12		S.SD	SI	SPEED INDICATE
13		S.CTS		
14		S.TXD		
15		TXC		
16		S.RXD		
17		RXC		
18	AUDI			AUDIO INTO AMIGA
19		S.RTS		
20	DTR	DTR	DTR	DATA TERMINAL READY
21		SQD		
22	RI	RI	RI	RING INDICATOR
23		SS		
24		TXC1		
25				

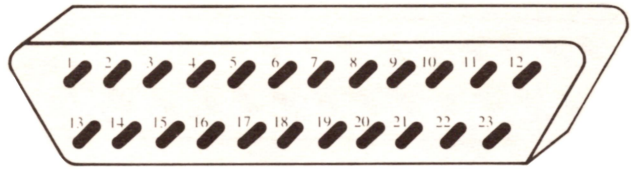
A500 CONNETTORE PARALLELO



ATTENZIONE: Il pin 14 del connettore parallelo di AMIGA fornisce una tensione di +5 Volts. Collegatelo solamente se questa tensione e' richiesta dalla periferica. NON COLLEGARE MAI questo pin ad un output della periferica o a terra. I pin 17-25 servono come terra dei segnali. NON collegarli direttamente allo schermo di terra ad esempio di un cavo.

Pin	Nome	Descrizione
1	STROBE*	STROBE
2	D0	DATA BIT 0 (Bit meno significativo)
3	D1	DATA BIT 1
4	D2	DATA BIT 2
5	D3	DATA BIT 3
6	D4	DATA BIT 4
7	D5	DATA BIT 5
8	D6	DATA BIT 6
9	D7	DATA BIT 7
10	ACK*	ACKNOWLEDGE
11	BUSY	BUSY
12	POUT	PAPER OUT
13	SEL	SELECT
14	+5V PULLUP	+5 VOLTS POWER (100 mA)
15	NC	NO CONNECTION
16	RESET*	RESET
17	GND	SIGNAL GROUND
18	GND	SIGNAL GROUND
19	GND	SIGNAL GROUND
20	GND	SIGNAL GROUND
21	GND	SIGNAL GROUND
22	GND	SIGNAL GROUND
23	GND	SIGNAL GROUND
24	GND	SIGNAL GROUND
25	GND	SIGNAL GROUND

CONNETTORE MONITOR RGB

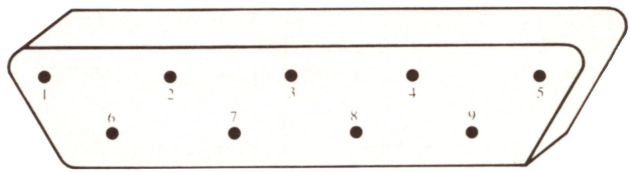


ATTENZIONE:I pin 21,22 e 23 del connettore del monitor RGB sono utilizzati per alimentazione esterna. Collegateli SOLAMENTE se l' alimentazione e' richiesta dalla periferica. Nella tabella sono riportate le tensioni fornite da ognuno di questi pin.

Pin	Nome	Descrizione
1	XCLK*	EXTERNAL CLOCK
2	XCLKEN*	EXTERNAL CLOCK ENABLE
3	RED	ANALOG RED
4	GREEN	ANALOG GREEN
5	BLUE	ANALOG BLUE
6	DI	DIGITAL INTENSITY
7	DB	DIGITAL BLUE
8	DG	DIGITAL GREEN
9	DR	DIGITAL RED
10	CSYNC*	COMPOSITE SYNC
11	HSYNC*	HORIZONTAL SYNC
12	VSYNC*	VERTICAL SYNC
13	GNDRTN	RETURN FOR XCLKEN*
14	ZD*	ZERO DETECT
15	C1*	CLOCK OUT
16	GND	GROUND
17	GND	GROUND
18	GND	GROUND
19	GND	GROUND
20	GND	GROUND
21	-12V	-12 VOLTS POWER (50 mA)
22	+12V	+12 VOLTS POWER (100 mA)
23	+5V	+5 VOLTS POWER (100 mA)

CONNETTORI PER MOUSE E JOYSTICK

Sul retro di AMIGA 500 si trovano due connettori contraddistinti dalla scritta "JOY1" e "JOY2". Se, per operare con Workbench, utilizzate il mouse dovete collegarlo al connettore JOY 1. Potete collegare il joystick ad uno qualunque dei due connettori, mentre la penna ottica deve essere collegata al connettore 1. Le tabelle che seguono descrivono i collegamenti del mouse, del joystick e della penna ottica.



ATTENZIONE: Il pin 7 di ogni connettore fornisce una tensione di +5 Volts.Collegatelo solamente se l' apparecchiatura esterna lo richiede.

CONNETTORI 1 e 2: COLLEGAMENTO MOUSE.

Pin	Nome	Descrizione
1	MOUSE V	MOUSE VERTICAL
2	MOUSE H	MOUSE HORIZONTAL
3	MOUSE VQ	VERTICAL QUADRATURE
4	MOUSE HQ	HORIZONTAL QUADRATURE
5	MOUSE BUTTON 2	MOUSE BUTTON 2
6	MOUSE BUTTON 1	MOUSE BUTTON 1
7	+5V	+5 VOLTS POWER (100 mA)
8	GND	GROUND
9	MOUSE BUTTON 3	MOUSE BUTTON 3

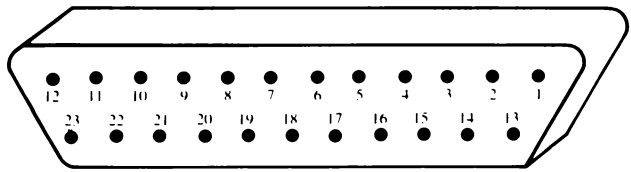
CONNETTORI 1 E 2: JOYSTICK

Pin	Nome	Descrizione
1	FORWARD*	CONTROLLER FORWARD
2	BACK*	CONTROLLER BACK
3	LEFT*	CONTROLLER LEFT
4	RIGHT*	CONTROLLER RIGHT
5	POT X	HORIZONTAL POTENTIOMETER
6	FIRE*	CONTROLLER FIRE
7	+5V	+5 VOLTS POWER (100 mA)
8	GND	GROUND
9	POT Y	VERTICAL POTENTIOMETER

CONNETTORE 2: COLLEGAMENTO PENNA OTTICA

Pin	Nome	Descrizione
1		
2		
3		
4		
5	LIGHT PEN PRESS	LIGHT PEN TOUCHED TO SCREEN
6	LIGHT PEN*	CAPTURE BEAM POSITION
7	+5V	+5 VOLTS POWER (100 mA)
8	GND	GROUND
9		

CONNETTORE DISCHI ESTERNI.

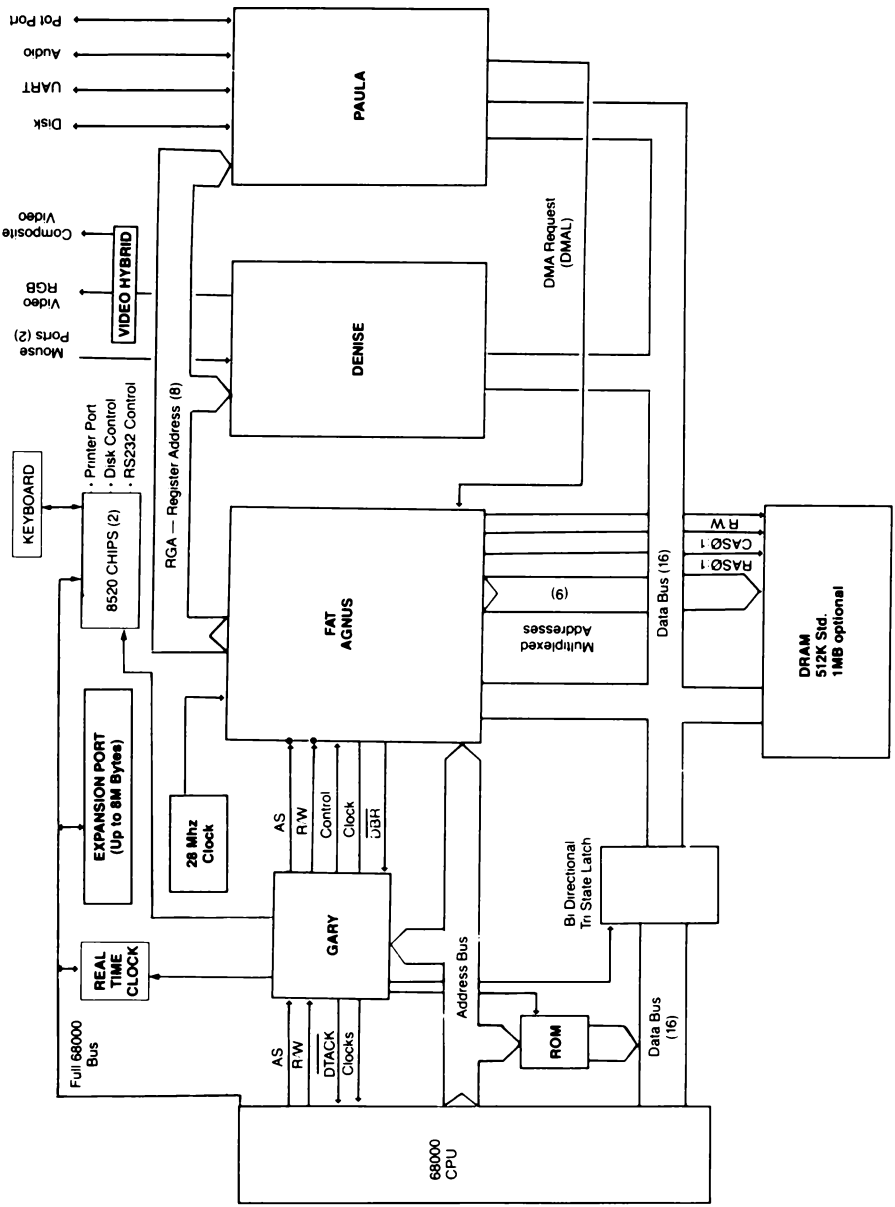


Pin	Nome	Descrizione
1	/RDY	Disk Ready - Active Low
2	/DKRD	Disk Ready Data - Active Low
3-7	GND	Ground
8	/MTRXD	Disk Motor Control - Active Low
9	/SEL2B	Select Drive 2 - Active Low
10	/DRESB	Disk Reset - Active Low
11	/CHNG	Disk has been Removed from Drive - Latched Low
12	+5V	5 VDC Supply
13	/SIDEB	Select Disk Side 0=Upper 1=Lower
14	/WPRO	Disk is Write Protected - Active Low
15	/TKO	Drive Head Position over Track 0 - Active Low
16	/DKWE	Disk Write Enable - Active Low
17	/DKWD	Disk Write Data - Active Low
18	/STEPB	Step the Head - Pulse, First Low then High
19	DIRB	Select Head Direction - 0=Inner 1=Outer
20	/SEL3B	Select Drive 3 - Active Low
21	/SEL1B	Select Drive 1 - Active Low
22	/INDEX	Disk Index Pulse - Active Low
23	+12 V	12 VDC Supply

CONNETTORE A 86 PIN

Pin	Nome	Pin	Nome
1	gnd	44	IPL2*
2	gnd	45	A16
3	gnd	46	BERR*
4	gnd	47	A17

Pin	Nome	Pin	Nome
5	+5	48	VPA*
6	+5	49	gnd
7	exp	50	E
8	-12	51	VMA*
9	exp	52	A18
10	+12	53	RES*
11	exp	54	A19
12	CONFIG*	55	HLT*
13	gnd	56	A20
14	C3*	57	A22
15	CDAC	58	A21
16	C1*	59	A23
17	OVR*	60	BR*
18	XRDY	61	gnd
19	INT2*	62	BGACK*
20	PALOPE*	63	PD15
21	A5	64	BG*
22	INT6*	65	PD14
23	A6	66	DTACK*
24	A4	67	PD13
25	gnd	68	PRW*
26	A3	69	PD12
27	A2	70	LDS*
28	A7	71	PD11
29	A1	72	UDS*
30	A8	73	gnd
31	FC0	74	AS*
32	A9	75	PD0
33	FC1	76	PD10
34	A10	77	PD1
35	FC2	78	PD9
36	A11	79	PD2
37	gnd	80	PD8
38	A12	81	PD3
39	A13	82	PD7
40	IPL0*	83	PD4
41	A14	84	PD6
42	IPL1*	85	gnd
43	A15	86	PD5


Pot Port
Audio
UART
Disk
PAULA
Composite Video
Video RGB
Mouse Ports (2)
VIDEO HYBRID
DENISE
DMA Request (DMAL)
KEYBOARD
• Printer Port
• Disk Control
• RS232 Control
8520 CHIPS (2)
RGA — Register Address (8)
FAT AGNUS
(9)
Multiplexed Addresses
Data Bus (16)
RW
CASØ 1
RASØ 1
DRAM 512K Std. 1MB optional
EXPANSION PORT (Up to 8M Bytes)
28 Mhz Clock
AS
R/W
Control
Clock
UDS
LDS
GARY
Bi Directional Tri State Latch
REAL TIME CLOCK
Full 68000 Bus
AS
R/W
DTACK
Clocks
Address Bus
ROM
Data Bus (16)
68000 CPU

TEORIA DI FUNZIONAMENTO

AMIGA e' un sistema ad alte prestazioni con caratteristiche audio e grafiche avanzate. Le principali caratteristiche hardware consistono nel microprocessore 68000 che funziona a 7,2 MHz, in 512 Kbytes di RAM espandibili internamente a 1 Mbyte e che possono raggiungere 8 Mbytes, 2 chips per I/O parallelo, una chip di controllo e 3 integrati VLSI custom che forniscono le caratteristiche esclusive di animazione, grafica e suono.

MICROPROCESSORE 68000

Il 68000 e' la CPU del sistema. Tutte le altre risorse sono sotto il controllo del software attraverso i dati di controllo inviati dalla CPU. Tutti e tre i chips custom hanno registri di controllo che vengono gestiti dal 68000.

Il 68000 comunica con il resto del computer attraverso il suo address bus, il data bus e le linee di controllo. Notate che nel diagramma a blocchi i 3 chips custom non si trovano direttamente sui bus del microprocessore. Quando questi inizia un ciclo di bus diretto ai chips custom o alla RAM, il chip che controlla il bus verifica se i bus della RAM sono disponibili e non invia il segnale di consenso (/DTACK) al 68000 fino a quando non lo sono: soltanto quando il 68000 riceve questo segnale puo' completare il ciclo. I collegamenti tra i bus della RAM e i bus del 68000 sono spiegati nella parte dedicata al controllo del bus. Poiche' la velocita' della RAM e' circa doppia rispetto a quella del 6800, normalmente quest'ultimo non e' rallentato dal fatto di dover attendere che i bus della memoria siano liberi.

Il 68000 puo' eseguire il fetch di istruzioni da:

RAM
ROM

Il 68000 puo' leggere e scrivere dati direttamente da/in:

RAM
Chips di I/O parallelo
3 Chips Custom
ROM

Il 68000 trasmette e riceve dati e controlla le periferiche attraverso l' I/O parallelo e i 3 chips custom.

/M e' il clock di processor del 68000. C1, C3 e CDAC sono utilizzati per fornire il clock ai chips custom e determinare la temporizzazione dei segnali per i banchi di memoria.

ROM

La ROM contiene il kernel e le routines DOS; la sua ampiezza e' di 128 Kbytes X 16

I/O parallelo

I due chips di I/O 8520 di uso generale provvedono a:

I/O da e verso il connettore della porta parallela.
Linee di controllo da e verso le porte mouse/joystick.
Linea di controllo del LED sulla parte frontale di AMIGA.
Linee di controllo interne.
Linee di controllo della tastiera, clock e dati.
Linee di controllo della porta seriale.
Linee di controllo per l' interfaccia floppy disk.
Temporizzatori interni.

Questi due chip si trovano sui bus del 68000 che li controlla

Generatori di Clock

L'intera scheda del computer funziona in modo sincrono con il color clock a 3,579545 MHz. Per ottenere questo risultato vengono generate diverse frequenze che sono sottomultipli dell'oscillatore al quarzo principale da 28.37516 MHz (PAL). Tutti i segnali di clock sono generati dal chip custom Fat Agnus e i clocks principali sono:

C1 3.579545 MHz color clock
C3 C2 ritardato di 45 gradi

7M XOR tra C1 e C3 = 7,15909 MHz
CDAC 7M ritardato di 90 gradi

I 3 Chips Custom

I 3 chips custom sono in grado di effettuare un' elaborazione molto veloce dei dati audio e grafici della RAM. Tutte le principali funzioni dei chip sono dirette da DMA; questo significa che il flusso dei dati tra i chip custom e la RAM e' sotto il controllo di DMA.Su questo flusso di dati operano i chips custom. Fat Agnus, il chip custom numero 1, contiene 25 contatori dedicati a DMA.

I registri di controllo dei 3 chips sono normalmente gestiti dal 68000, tuttavia anche Fat Agnus ha la possibilita' di scrivere nei registri degli altri due chips: quando esegue un ciclo di bus, invia un codice nel Register Address Bus che segnala agli altri due le caratteristiche del ciclo stesso. Cio' e' necessario in quanto diversi cicli di bus prevedono dati per / da gli altri 2 chips che quindi devono collaborare correttamente.

Oltre ad elaborare dati nella RAM, i chips custom inviano dati ai circuiti di uscita video e audio e spostano dati da e verso i floppy disks e la porta seriale.

Notate che Fat Agnus ed i drivers Data Bus possono isolare completamente i bus della RAM dai bus 68000. In questo modo Fat Agnus puo' eseguire un ciclo di bus sui bus video mentre contemporaneamente il 68000 esegue un ciclo sui proprii bus. Questo parallelismo permette di aumentare le prestazioni.

Controllo del Bus, Address/Data MUX, Address Driver.

La logica di controllo del bus si trova nel chip di controllo (GARY) e in Fat Agnus. Le tre funzioni principali sono:

Sincronizzare il 68000 con la fase di C1
Arbitrare tra il 68000 e Fat Agnus per i bus video
Generare il segnale DRAM per i driver del bus della RAM

Sincronizzare il 68000 con C1 e' semplice in quanto il clock del 68000 e' 7M che ha una frequenza doppia di C1 ed e' sincronizzato con questo. Se il 68000 inizia un ciclo di bus nella fase sbagliata di C1, il chip di controllo del bus, si limita a ritardare il segnale /DTACK abbastanza a lungo da permettere al 68000

di completare il ciclo di bus con la corretta sincronizzazione con C1. Questa sincronizzazione e' necessaria in quanto i chips custom e la RAM utilizzano come clock C1.
Anche l'arbitraggio del bus e' semplice. Fat Agnus infatti richiede il controllo del bus prima di assumere quello dei bus della RAM, inviando il segnale DBR al chip di controllo (GARY). Se Fat Agnus ha in carico i bus ed il 68000 li richiede, quest' ultimo deve attendere fino a quando riceve il segnale /DTACK. In questo stato il 68000 non ha alcun effetto sui bus video fino a quando il controllore del bus abilita i drivers del bus stesso.

Fat Agnus genera i segnali di temporizzazione DRAM e si incarica del multiplexing di tutti gli address. Se il 68000 sta effettuando un ciclo di memoria video, i suoi indirizzi sono dirottati attraverso Fat Agnus nelle linee address multiplexed. Se i chips custom stanno effettuando un ciclo di memoria video gli addresses sono dirottati agli addresses multiplexed dai registri interni di address.

RAM

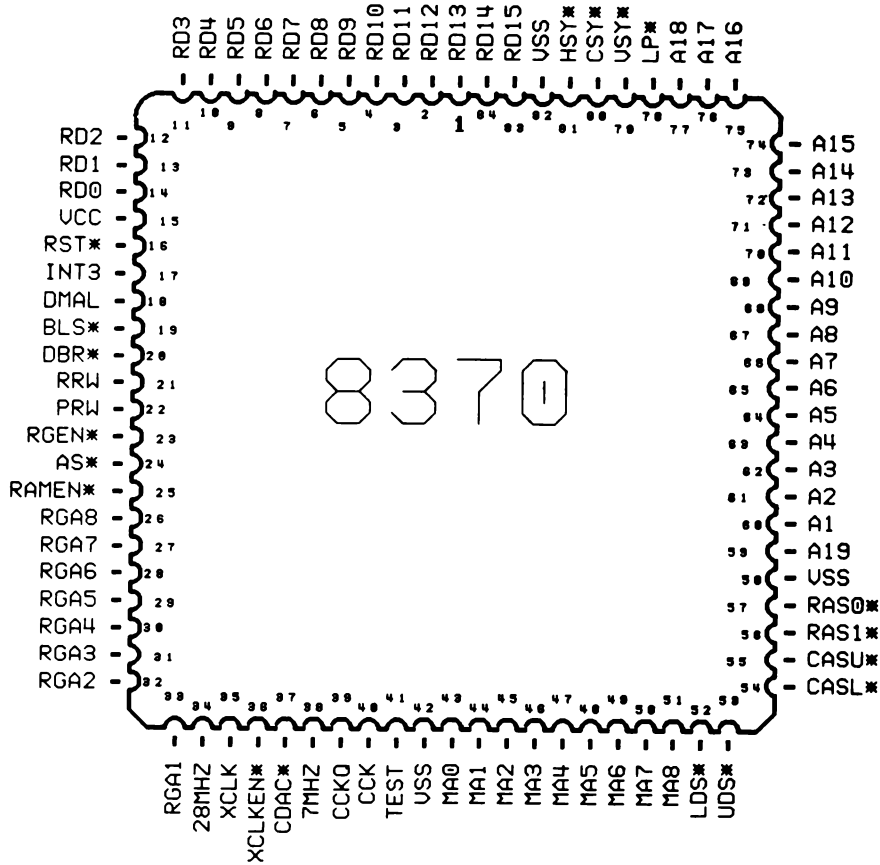
La RAM consiste di 512 Kbytes di memoria read/write che si trova sui RAM address e sui data bus RAM. E' possibile ampliarla ad 1 Mbyte aggiungendo il modulo di espansione RAM. Dal punto di vista hardware e' formata da RAM dinamiche standard da 256 Kbyte X 1 ed il refresh e' effettuato da Fat Agnus.

La RAM in realta' ha molti altri compiti oltre a contenere dati grafici. Contiene i codici ed i dati per il 68000.

CUSTOM CONTROL CHIPS

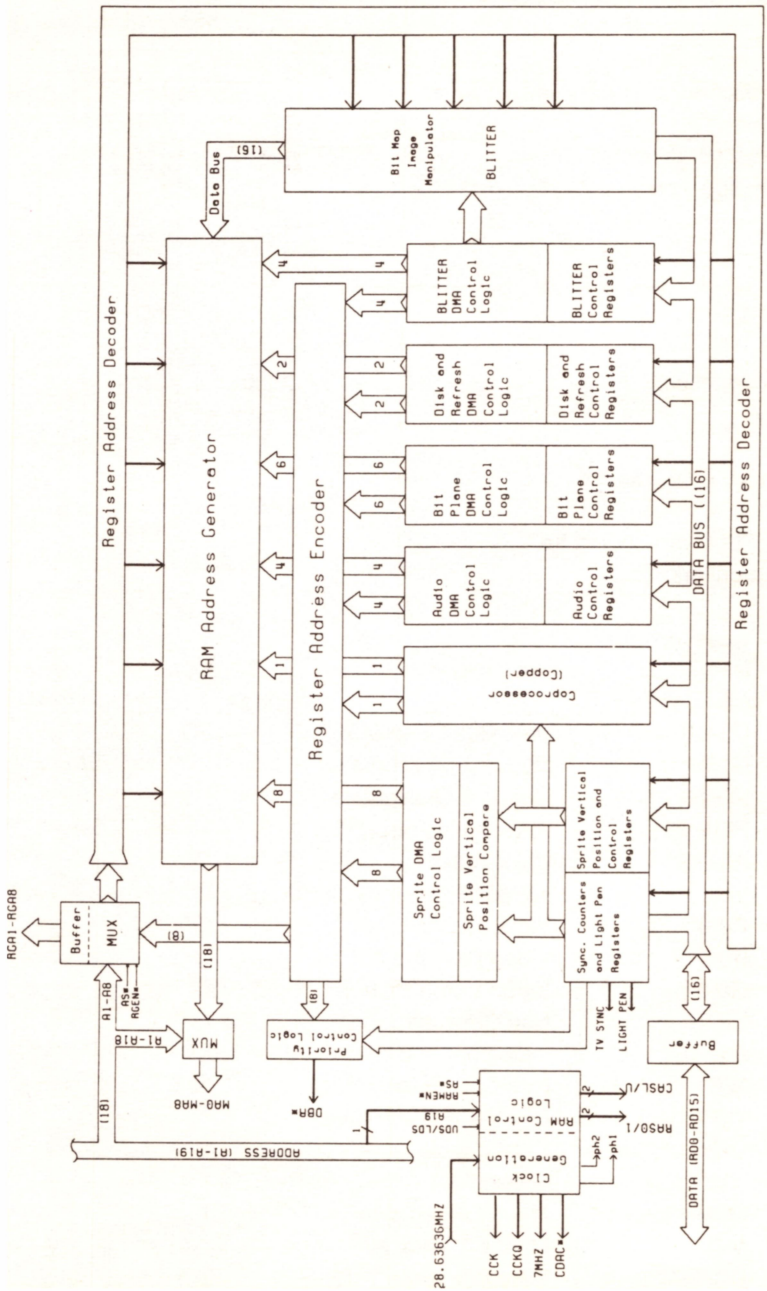
L'animazione, la grafica e il suono di AMIGA sono ottenuti grazie a tre chips custom: Fat Agnus (8370), Denise (8362) e Paula (8364). Un quarto chip custom, Gary serve come chip di controllo. Le pagine che seguono riportano la lista dei pin, delle caratteristiche e i diagrammi a blocchi di questi chips.

CHIP CUSTOM DI ANIMAZIONE: FAT AGNUS



CARATTERISTICHE:

- Bit Blitter - Utilizza l' hardware per spostare i dati video - Permette animazioni ad alta velocita' - Libera la CPU da altri compiti.
- Display Synchronized Coprocessor
- Controlla 25 canali DMA - Permette al disco e ai suoni di operare con intervento minimo della CPU.
- Genera tutti i clock del sistema a partire dall' oscillatore a 28 MHz
- Genera tutti i segnali di controllo per RAM video e la scheda di espansione RAM.
- Fornisce gli address al multiplexing della RAM

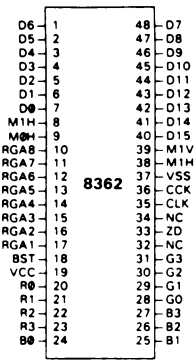


FAT AGNUS: DIAGRAMMA A BLOCCHI.

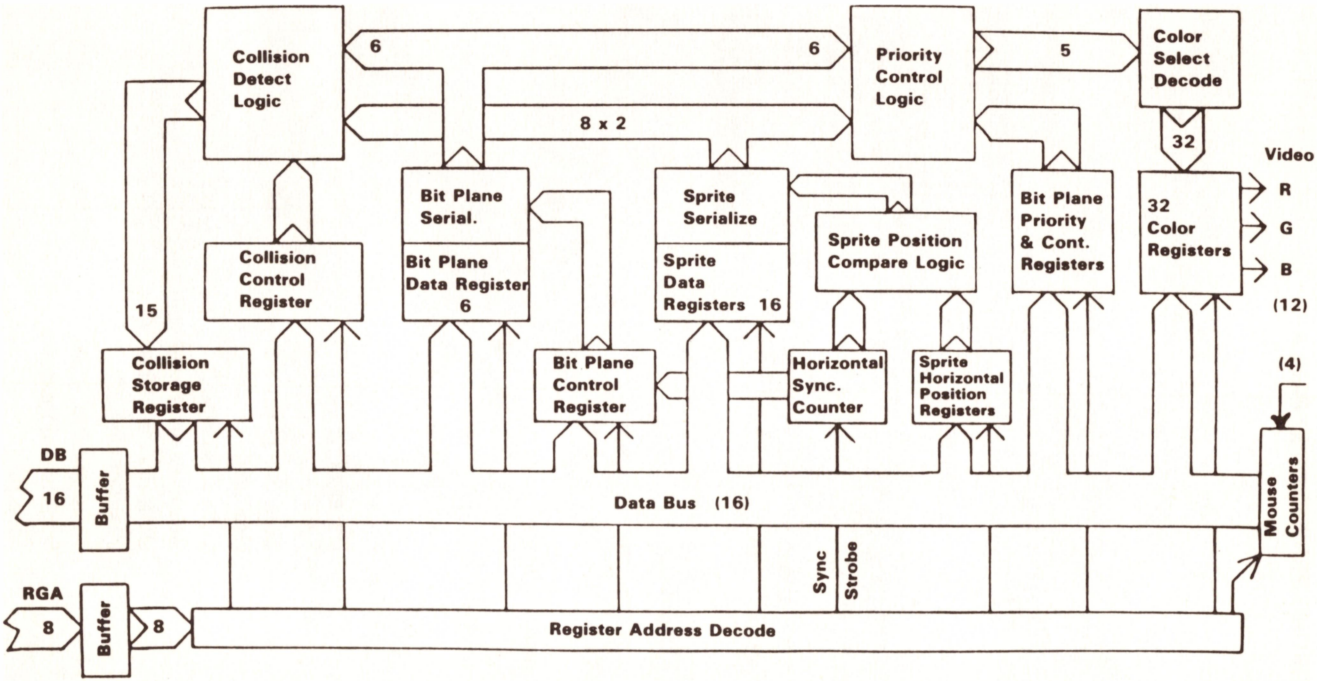
CHIP CUSTOM GRAFICA: DENISE

Caratteristiche:

- Numerosi tipi di risoluzione da 320 X 200 fino a 640 X 400
- 4096 colori su TV o monitor RGB
- Otto controllers di sprite riutilizzabili
- Riga di 60 o 80 colonne
- Stesso Software per tutte le TV e i monitors



Pin	Nome	Descrizione	Tipo
1-7	D0-D6	Data Bus Linee 0-6	I/O
8	M1H	Mouse 1 Orizzontale	I
9	M0H	Mouse 0 Orizzontale	I
10-17	RGA1-8	Registro Indirizzi 1-8	I
18	/BURST	Color Burst	O
19	Vcc	+5 VDC	I
20-23	R0-3	Video Rosso Bit 0-3	O
24-27	B0-3	Video Blu Bit 0-3	O
28-31	G0-3	Video Verde Bit 0-3	O
32	N/C	Non Collegato	N/C
33	/ZD	Indicatore di Background	O
34	N/C	Non Collegato	N/C
35	7M	Clock a 7,15909 MHz	I
36	CCK	Color Clock	I
37	Vss	Ground	I
38	M0V	Mouse 0 Verticale	I
39	M1V	Mouse 1 Verticale	I
40-48	D7-D15	Data Bus Linee 7-15	I/O

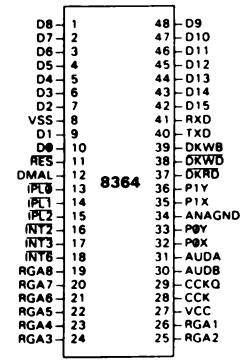


DENISE: DIAGRAMMA A BLOCCHI

CHIP CUSTOM SUONO/PERIFERICHE: PAULA

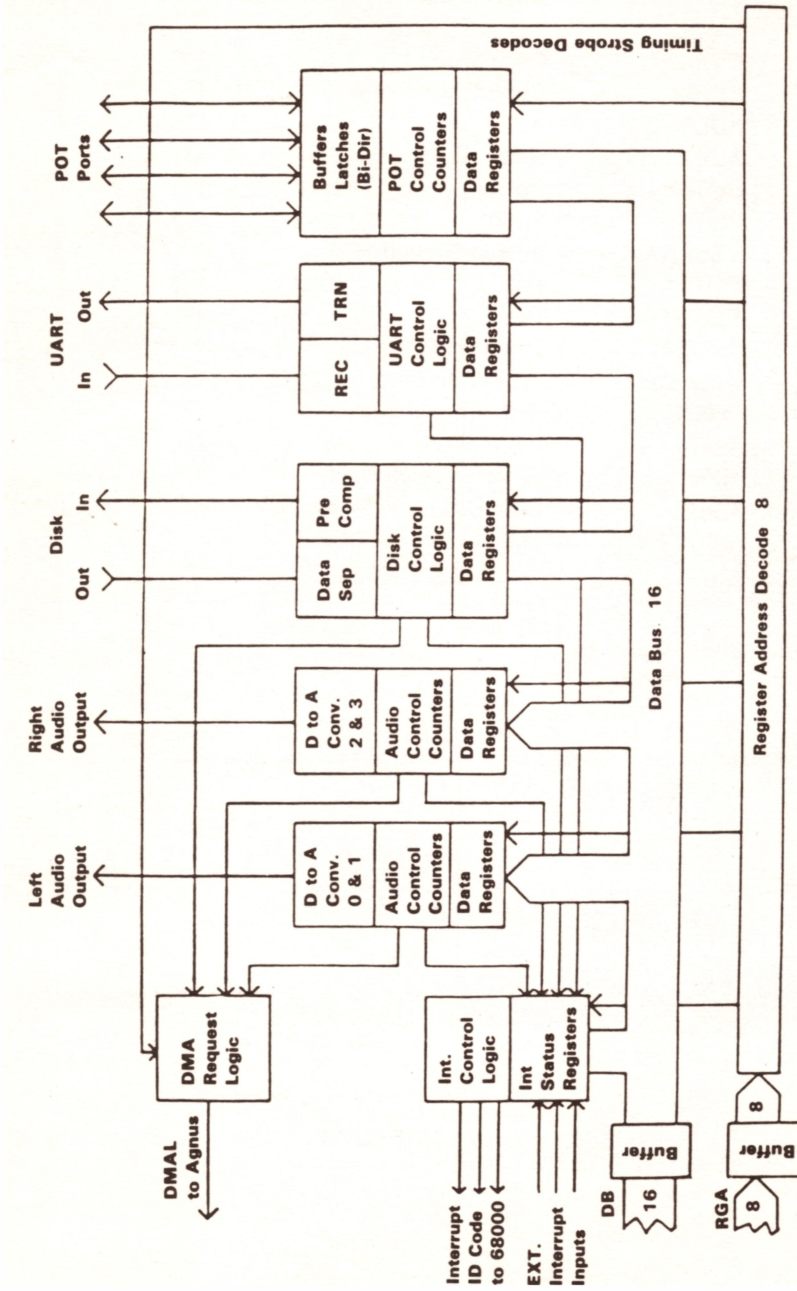
Caratteristiche:

- Suono a quattro voci configurate come due canali stereo.
- Nove ottave
- Forme d' onda complesse.
- Utilizza sia modulazione d' ampiezza che di frequenza.
- Controllo di I/O per i dati dei dischi e le porte di controllo
- Controller dei microdischi
- Sistema di controllo degli interrupt



Pin	Nome	Descrizione	Tipo
1-7	D2-D8	Data Bus Linee 2-8	I/O
8	Vss	Ground	I
9-10	D0,D1	Data Bus Linee 0,1	I/O
11	/RES	Reset del sistema	I
12	DMAL	DMA Request Line	O
13-15	IPL0-2	Interrupt Line 0-2	O
16-18	/INT2,3,6	Interrupt Level 2,3,6	I
19-26	RGA1-8	Register Address 1-8	I
27	Vcc	+5 VDC	I

Pin	Nome	Descrizione	Tipo
28	CCK	Color Clock	I
29	CCKQ	Color Clock Delay	I
30	AUDB	Audio Destro	O
31	AUDA	Audio Sinistro	O
32	POT0X	Pot 0X	I/O
33	POT0Y	Pot 0Y	I/O
34	VSSANA	Analog Ground	I
35	POT1X	Pot 1X	I/O
36	POT1Y	Pot 1Y	I/O
37	/DKRD	Disk Read Data	I
38	/DKWD	Disk Write Data	O
39	DKWE	Disk Write Enable	O
40	TXD	Serial Transmit Data	O
41	RXD	Serial Receive Data	I
42-48	D9-15	Data Bus Lines 9-15	I/O



PAULA: DIAGRAMMA A BLOCCHI

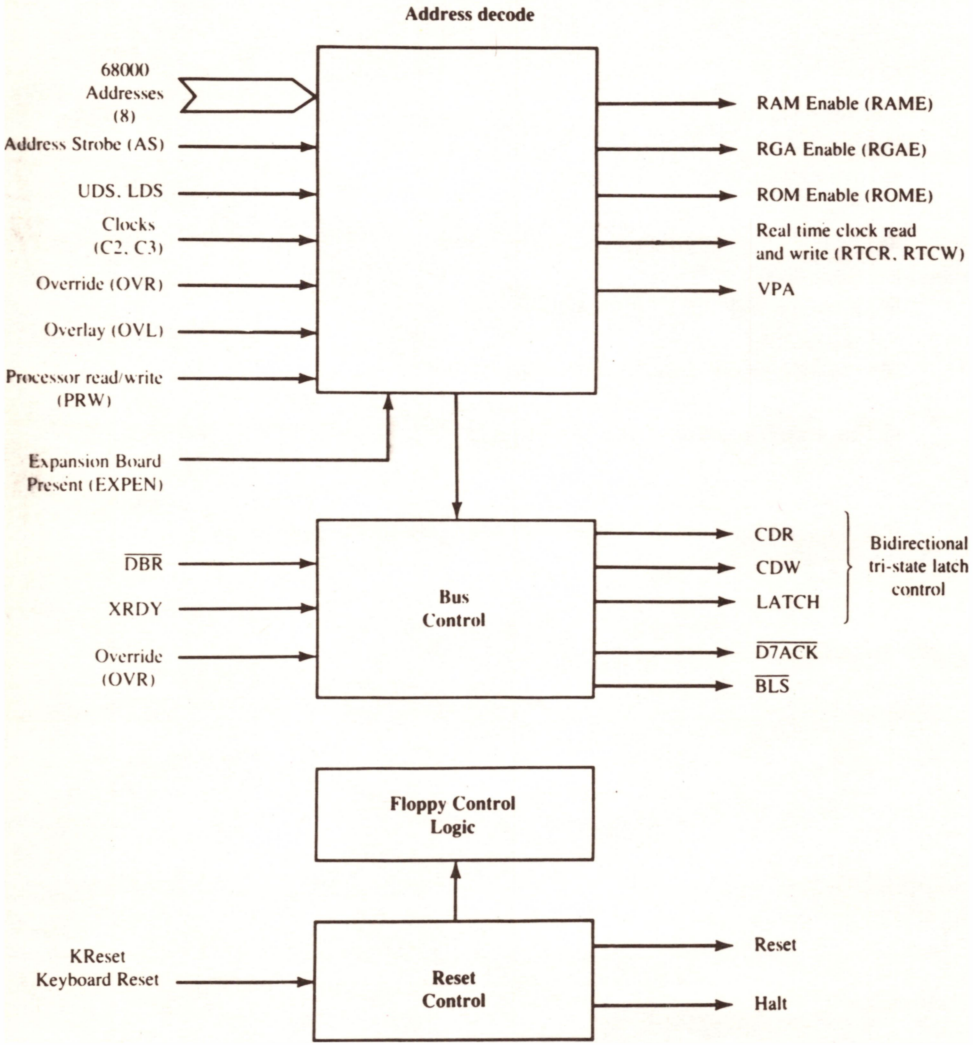
CHIP CUSTOM DI CONTROLLO: GARY

Caratteristiche:

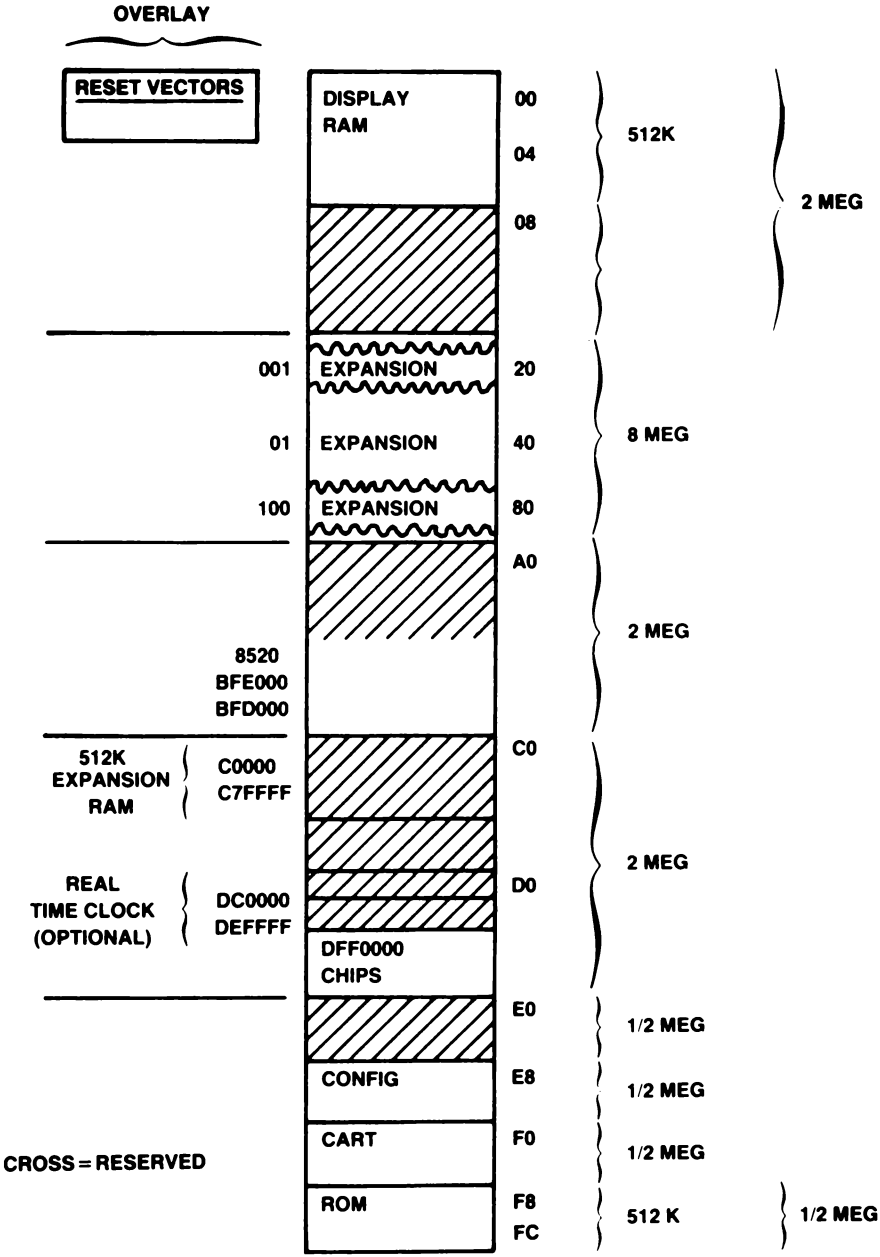
- Fornisce i segnali di controllo del bus
- Decodifica gli address
- Genera il segnale VPA del 68000
- Gestisce alcuni dispositivi circuitali del floppy
- Fornisce l' interfaccia keyboard reset

(per il diagramma dei pin, vedere U5 negli schemi in Appendice F.)

GARY: DIAGRAMMA A BLOCCHI



MAPPA DELLA MEMORIA DI AMIGA 500



APPENDICE B: INFORMAZIONI AmigaDOS

Questa appendice e' costituita da tre tabelle contenenti informazioni per l' utilizzo di AmigaDOS, il sistema operativo di AMIGA.

- Comandi AmigaDOS
- Comandi Screen Editor (ED)
- Messaggi di Errore AmigaDOS

COMANDI AmigaDOS

Nella lista compaiono tutti i comandi AmigaDOS e le loro definizioni. Per ulteriori informazioni riferirsi a "AmigaDOS USER'S MANUAL".

GESTIONE FILES

;	carattere di commento.
<	dirige l' input dei comandi.
COPY	copia un file in un altro o copia tutti i files di una directory in un' altra.
DELETE	cancella fino a 10 files o directories.
DIR	elenca i nomi dei files in una directory.
ED	invoca lo screen editor per file di testo.
EDIT	invoca l' editor di riga.
FILENOTE	inserisce una nota lunga al massimo 80 caratteri al file specificato.
JOIN	concatena fino a 15 files per formare un nuovo file.
LIST	esamina e visualizza informazioni dettagliate su un file o su una directory
MAKEDIR	crea una directory con il nome specificato.
PROTECT	segna un file come protetto.
RENAME	cambia il nome di un file o di una directory.

SEARCH	ricerca in tutti i file di una directory la porzione di testo specificata.
SORT	ordina files semplici.
TYPE	presenta sullo schermo un file che potete specificare come testo o come esadecimale.

CONTROLLO DI CLI

BREAK	informa un processo di una richiesta di attenzione
CD	indica la directory e/o il drive attivi.
ENDCLI	fa terminare un processo CLI interattivo.
NEWCLI	crea un nuovo processo CLI interattivo.
PROMPT	cambia l' indicatore nel CLI attivo.
RUN	esegue comandi come processo di background.
STACK	visualizza o fissa la dimensione della stack dei comandi
STATUS	presenta informazioni sui processi CLI attualmente in atto.
WHY	spiega perche' un comando precedente non e' andato a buon fine.

CONTROLLO DI SEQUENZE DI COMANDI

ASK	scrive una singola frase e richiede all' utente di rispondere SI o NO.
ECHO	visualizza il messaggio specificato come argomento del comando.
EXECUTE	esegue un file di comandi.
FAILAT	interrompe una sequenza di comandi se un programma invia un codice di errore maggiore o uguale al numero specificato.
IF	esegue i test specificati nell' ambito di una sequenza di comandi.
LAB	definisce una label (etichetta). Vedere SKIP
QUIT	interrompe una sequenza di comandi con un dato codice di errore.
SKIP	salta ad una LAB in una sequenza di comandi.
WAIT	attende per, o fino ad un certo tempo specificato.

GESTIONE DEL SISTEMA E DELL' ARCHIVIAZIONE

ASSIGN	assegna il nome di un dispositivo logico ad una directory del sistema di archiviazione.
DATE	visualizza o mette a punto la data e l' ora del sistema.
DISKCOPY	copia il contenuto di un disco su di un altro.
FAULT	visualizza i messaggi corrispondenti al codice di errore fornito come argomento.
FORMAT	formatta ed inizializza un disco nuovo.
INFO	visualizza informazioni sul sistema di archiviazione.
INSTALL	mette un disco formattato in grado di far partire il sistema.
RELABEL	cambia il nome di un disco.
SETCLOCK	controlla l' orologio a batterie.

COMANDI ED SCREEN EDITOR

Questa e' una lista completa dei comandi dello screen editor. I comandi estesi, che sono versioni estese dei comandi immediati che trovate in questa lista, possono contenere stringhe di caratteri o numeri. Le stringhe sono indicate con /s/ mentre /s/t/ indica lo scambio tra due stringhe. "n" indica un numero. Dovete premere il tasto ESC per entrare nel modo di comando esteso. I tasti cursore funzionano normalmente nell' editor.

TASTI SPECIALI

COMANDO	AZIONE
Backspace	Cancella il carattere a sinistra del cursore.
DEL	Cancella il carattere su cui si trova il cursore.
ESC	Inizia il modo di comando esteso.
Return	Spezza la riga a livello del cursore e ne crea una nuova
Tab	Sposta il cursore a destra nel prossimo punto di TAB.

COMANDI IMMEDIATI.

COMANDO	AZIONE
CTRL-A	Inserisce riga
CTRL-B	Cancella riga

CTRL-D	Fa scorrere il testo verso il basso
CTRL-E	Sposta in cima o in fondo allo schermo
CTRL-F	Flip case
CTRL-G	Ripete l' ultima riga di comando esteso
CTRL-H	Cancella il carattere a sinistra del cursore (Backspace)
CTRL-I	Sposta il cursore a destra nella prossima posizione di tab
CTRL-M	Return
CTRL-O	Cancella una parola o spazi.
CTRL-R	Cursore al termine della parola precedente
CTRL-T	Cursore all' inizio della prossima parola
CTRL-U	Fa scorrere il testo verso l' alto
CTRL-V	Verifica lo schermo
CTRL-Y	Cancella fino al termine della riga

COMANDI ESTESI

COMANDO	AZIONE
ESC A	Inserisce una riga sotto la riga attuale.
ESC B	Sposta alla fine del file
ESC BE	Il blocco termina al cursore
ESC BF/s/	Ricerca indietro
ESC BS	Il blocco inizia al cursore
ESC CE	Sposta il cursore al termine della riga
ESC CL	Sposta il cursore a sinistra di una posizione
ESC CR	Sposta il cursore a destra di una posizione
ESC CS	Sposta il cursore all' inizio della riga
ESC D	Cancella la riga attuale
ESC DB	Cancella il blocco
ESC DC	Cancella il carattere su cui si trova il cursore
ESC E/s/t/	Sostituisce "s" con "t"
ESC EQ/s/t/	Prima di sostituire chiede conferma
ESC EX	Estende il margine destro
ESC F/s/	Trova la stringa "s"
ESC I/s/	Inserisce una riga prima dell' attuale
ESC IB	Inserisce la copia di un blocco
ESC IF/s/	Inserisce il file "s"
ESC J	Riunisce la riga attuale con la successiva
ESC LC	Nella ricerca distingue tra maiuscole e minuscole
ESC M n	Sposta una riga al numero "n"

ESC N	Sposta all' inizio della prossima riga
ESC P	Sposta all' inizio della riga precedente
ESC Q	Termina senza salvare il testo
ESC RP	Ripete fino ad un eventuale errore
ESC S	Spezza la riga a livello del cursore
ESC SA	Salva il testo in un file
ESC SB	Visualizza un blocco sulo schermo
ESC SH	Visualizza le informazioni
ESC SL n	Stabilisce il margine sinistro
ESC SR n	Stabilisce il margine destro
ESC ST n	Stabilisce la distanza di tabulazione
ESC T	Sposta in testa al file
ESC U	Interrompe i cambiamenti sulla riga attuale
ESC UC	Nella ricerca non tiene conto di maiuscole e minuscole
ESC WB/s/	Scrive il blocco nel file " s"
ESC X	Termina scrivendo il testo in memoria

MESSAGGI DI ERRORE DI AmigaDOS

Quando viene visualizzato un messaggio di errore, spesso compaiono NUMERI DI ERRORE. Questi numeri sono generati da AMIGA.Disk Operating System (AmigaDOS).

Questa appendice elenca:

- i numeri di errore piu' frequenti quando si utilizza Workbench
- i messaggi di AmigaDOS che corrispondono ad ogni numero di errore.
- suggerimenti su come comportarsi in caso di errore.

Per ulteriori informazioni sul significato di un errore specifico e per spiegazioni sugli errori non spiegati in questa sede, riferirsi a "AmigaDOS USER' S MANUAL".

ERRORE	MESSAGGIO:SUGGERIMENTI
103	**INSUFFICIENT FREE STORE:** AMIGA richiede ulteriore memoria per portare a termine un' operazione. Chiudete una o piu' window, quindi ritentate. Raramente puo' risultare necessario riinizializzare AMIGA per ottenere una sufficiente quantita' di memoria. Questo errore puo' manifestarsi se tentate di utilizzare un tool che richiede una maggiore quantita' di memoria di quella installata nel vostro AMIGA.
121	**FILE IS NOT AN OBJECT MODULE:** Questo errore puo' manifestarsi se tentate di aprire un tool che e' stato danneggiato. Ritentate facendo una nuova copia del tool dal disco originale.
202	**OBJECT IN USE:** Un altro tool sta utilizzando il project o il tool che avete richiesto. Dovete attendere fino a quando il tool abbia finito.
203	**OBJECT ALREADY EXISTS:** Non potete dare ad un oggetto lo stesso nome di un oggetto gia' esistente. O cambiate nome all' oggetto o cancellate quello esistente per poterne utilizzare il nome.
204	**DIRECTORY NOT FOUND:** Un tool difettoso puo' aver creato l' icona per un drawer senza aver creato il drawer stesso. Cercate di identificare il tool che ha creato l' icona, quindi consultate il vostro rivenditore AMIGA.
205	**OBJECT NOT FOUND:** Sul disco non e' presente un tool o un project che AMIGA richiede. Cio' puo' accadere se **1)** avete spostato un tool in un altro drawer, quindi tentate di aprire un project creato con quel tool. **2)** avete cambiato nome al drawer System o Utilities nel disco Workbench e tentate di aprire un project creato con un tool che e' nel drawer. **3)** il disco che contiene il tool voluto non e' nel disk drive.

ERRORE	MESSAGGIO:SUGGERIMENTI
210	**INVALID STREAM COMPONENT NAME:** Nel cambiare nome ad un tool, project, drawer o disco avete utilizzato un carattere non valido.
213	**DISK NOT VALIDATED:** Se avete rimosso un disco o inizializzato Workbench mentre era accesa la spia del drive, le informazioni contenute nel disco che era nel drive potrebbero essere inutilizzabili. Questo errore puo' verificarsi anche quando le superfici del disco sono danneggiate.
214	**DISK WRITE-PROTECTED:** Avete domandato ad AMIGA di aggiungere informazioni su un disco in cui le linguette sono in posizione di protezione dalla scrittura.(vedere le pagine 3-2 e 3-3) O cambiate la posizione delle linguette o cambiate il disco con uno non protetto.
218	**DEVICE NOT MOUNTED:** Questo errore si verifica quando un tool richiede un disco che non si trova nel drive.
221	**DISK FULL:** Non vi e' abbastanza spazio su disco per portare a termine cio' che avete richiesto. Provate a vuotare il Trashcan (vedere pag. 4-10). Nel caso cio' non bastasse dovete o cancellare degli oggetti o utilizzare un altro disco.
222	**FILE IS PROTECTED FROM DELETION:** Un tool, un project o un drawer non possono essere cancellati poiche' sono protetti. Selezionate l' icona dell' oggetto, scegliete INFO dal menu' di Workbench e cambiate il suo stato in DELETEABLE.
225	**NOT A DOS DISK:** Il disco non e' stato formattato. Utilizzate un altro disco oppure scegliete Initialize dal menu' Disk.
226	**NO DISK IN DRIVE:** Un tool attende un disco che non e' nel drive. Inserite il disco richiesto dal tool che state usando.

APPENDICE C: LA TASTIERA DI AMIGA

Nelle pagine seguenti sono descritte le quattro sezioni in cui e' suddivisa la tastiera di AMIGA 500 ed i tasti speciali. Segue una breve discussione delle tecniche per utilizzare AMIGA senza il mouse. Infine potrete trovare le mappe della tastiera (keymaps) per le diverse nazioni.

SCHEMA DELLA TASTIERA

La tastiera di AMIGA 500 e' divisa in quattro sezioni:

- La TASTIERA vera e propria
- I TASTI CURSORE
- La TASTIERA NUMERICA
- I TASTI FUNZIONE

Quando utilizzate la tastiera ricordatevi i seguenti punti:

- I tasti possono essere controllati dal programma, vale a dire che il loro significato puo' essere definito dal software usato (ad esempio un programma applicativo come un word processor o uno spreadsheet). Per informazioni specifiche sui tasti di controllo dei programmi riferirsi al manuale del programma che state utilizzando.

- I tasti normalmente ripetono il carattere fintanto che vengono tenuti premuti.

- Non potete scambiare il numero 0 con la lettera maiuscola O oppure il numero 1 con la lettera minuscola l.

● In alcuni casi diversi tasti possono essere utilizzati insieme contemporaneamente o in una sequenza speciale.

Potete utilizzare la tastiera allo stesso modo del mouse per spostarvi nell' ambito dello schermo e selezionare icone, gadgets etc. In alcuni programmi utilizzate la tastiera per immettere informazioni. Potete utilizzare i tasti per comunicare al computer cio' che deve eseguire e per rispondere ai messaggi o alle domande che appaiono sullo schermo. Questi messaggi e queste domande vengono chiamati "screen prompts" o semplicemente "prompts".

LA TASTIERA

La tastiera vera e propria e' standard (QWERTY) ed e' dotata di alcuni tasti speciali:

ESC

Il tasto ESC (Escape) che si trova nell' angolo a sinistra in alto della tastiera e' un tasto controllato da programma spesso utilizzato per terminare velocemente un programma o una funzione di programma.

TAB

Il tasto TAB, situato nella seconda riga al di sotto del tasto ESC puo' essere controllato da programma per funzioni di tabulazione.

RETURN

Il tasto RETURN e' il tasto di dimensioni piu' grandi che si trova sulla destra della tastiera. Questo tasto serve per inviare comandi ed informazioni al computer.

BACKSPACE

Il tasto BACKSPACE e' situato immediatamente sopra il tasto Return. Premendolo,il cursore ed i caratteri alla sua destra vengono spostati verso sinistra. I caratteri a sinistra del cursore vengono cancellati.

DEL

Il tasto DELETE e' il primo a destra in alto rispetto alla tastiera vera e propria. Premendolo viene cancellato il carattere su cui e' posizionato il cursore ed i caratteri a destra vengono spostati verso sinistra.

HELP

Il tasto HELP, situato a destra del tasto DELETE e' controllato da programma e puo' essere utilizzato per assistere l' utente durante il funzionamento del programma.

NOTA: Le tastiere internazionali hanno due tasti ulteriori posti nelle posizioni dei tasti SHIFT.

CTRL

Il tasto CTRL (Control) che si trova immediatamente al di sotto del tasto TAB, e' controllato da programma ed e' spesso utilizzato in combinazione con altri tasti per eseguire funzioni speciali.

CAPS LOCK

Questo tasto e' situato a fianco del tasto CTRL. Quando lo si preme per la prima volta, si illumina una lampadina sul tasto.. I caratteri alfabetici (da A a Z) saranno maiuscoli fino a che la luce e' accesa, tuttavia i caratteri maiuscoli della riga numerica (!,",# fino a /) non risentono l' effetto di questo tasto. Per utilizzarli dovete premere il tasto SHIFT contemporaneamente a quello prescelto. Per terminare l' effetto di Caps Lock e' sufficiente premerlo un'altra volta in modo che la luce si spenga.

SHIFT

Vi sono due tasti SHIFT situati ad entrambi i lati della tastiera in basso. Come in una normale macchina da scrivere, premendoli contemporaneamente ad un altro tasto, otterrete il carattere maiuscolo o quello che appare nella parte superiore del tasto. I tasti SHIFT sono spesso usati in combinazione con altri tasti per funzioni speciali.

ALT

Vi sono due tasti ALT (Alternate) ai due estremi inferiori della tastiera. Questi tasti sono spesso usati in unione con altri per funzioni speciali.

COMMODORE

Il tasto Commodore si trova a sinistra della barra spaziatrice. Anche questo tasto e' utilizzato in unione con altri per funzioni speciali. Il vostro AMIGA 500 potrebbe avere un tasto AMIGA al posto del tasto Commodore.

A

Il tasto Amiga e' a destra della barra spaziatrice e viene usato in unione con altri tasti per funzioni speciali.

ATTENZIONE: PREMENDO CONTEMPORANEAMENTE IL TASTO CTRL ED I DUE TASTI AMIGA (O I TASTI COMMODORE E AMIGA A SECONDA DELLA TASTIERA) INIZIALIZZATE AMIGA 500. LEGGETE IL CAPITOLO 3 PER I DETTAGLI.

I TASTI CURSORE

I quattro tasti cursore sono raggruppati a sinistra della tastiera numerica e controllano il movimento del cursore (alto, basso, destra, sinistra) sullo schermo. La direzione in cui ogni tasto fa muovere il cursore e' indicata dalla direzione della freccia che appare sul tasto.

LA TASTIERA NUMERICA

La Tastiera Numerica e' situata all' estrema sinistra. I tasti sono sistemati come in una calcolatrice per rendere piu' facile l' immissione di dati numerici. I tasti numerici ed i simboli aritmetici agiscono nello stesso modo degli analoghi tasti della tastiera vera e propria. Potete utilizzare il tasto ENTER allo stesso modo di come utilizzate il tasto RETURN, per inviare dati e comandi al computer.

I TASTI FUNZIONE.

I tasti Funzione, numerati da F1 a F10 e che si trovano nella parte superiore della tastiera, sono controllati da programma.

UTILIZZARE AMIGA SENZA IL MOUSE.

Tutto cio' che potete fare con AMIGA utilizzando il mouse, potete farlo anche utilizzando la tastiera.:

- muovere il Puntatore
- effettuare selezioni
- utilizzare menu'

SPOSTARE IL PUNTATORE SENZA IL MOUSE.

Per spostare il Puntatore senza utilizzare il mouse, tenete premuto il tasto Commodore o quello AMIGA e contemporaneamente premete un tasto cursore.

Tenendo premuto il tasto Commodore o il tasto Amiga, il Puntatore si muove nella direzione del tasto cursore che aveta premuto. Piu' a lungo tenete premuti i tasti, piu' velocemente si muove il Puntatore. Per farlo spostare ancora piu' velocemente, assieme ai due tasti premete contemporaneamente anche il tasto SHIFT. Per fermarlo rilasciate i tasti.

EFFETTUARE LE SELEZIONI SENZA IL MOUSE

Per selezionare un' icona senza utilizzare il mouse, posizionate il Puntatore sull' icona, quindi premete contemporaneamente il tasto Commodore ed il tasto ALT a sinistra.

Tutto cio' che fate premendo il pulsante di Selezione sul mouse, potete farlo anche premendo i due tasti Commodore e ALT (a sinistra)

UTILIZZARE I MENU' SENZA IL MOUSE

Premendo contemporaneamente il tasto Amiga ed il tasto ALT a destra ottenete lo stesso effetto di premere il pulsante Menu' del mouse.

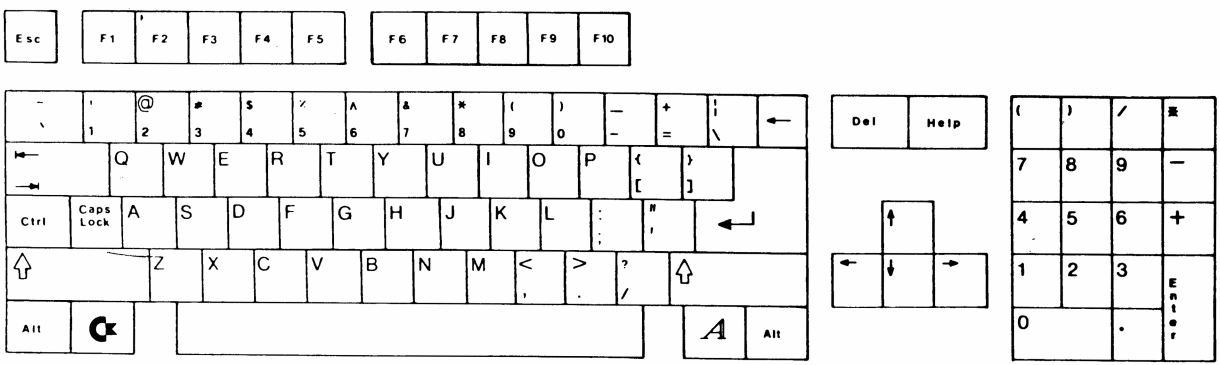
Per utilizzare i menu' senza il mouse, muovete il Puntatore con i tasti cursore mentre tenete premuti i tasti AMIGA e ALT (a destra). Quando l' elemento del menu' che desiderate e' evidenziato, rilasciate i tasti AMIGA e ALT (destro).

MAPPE DEI TASTI INTERNAZIONALI.

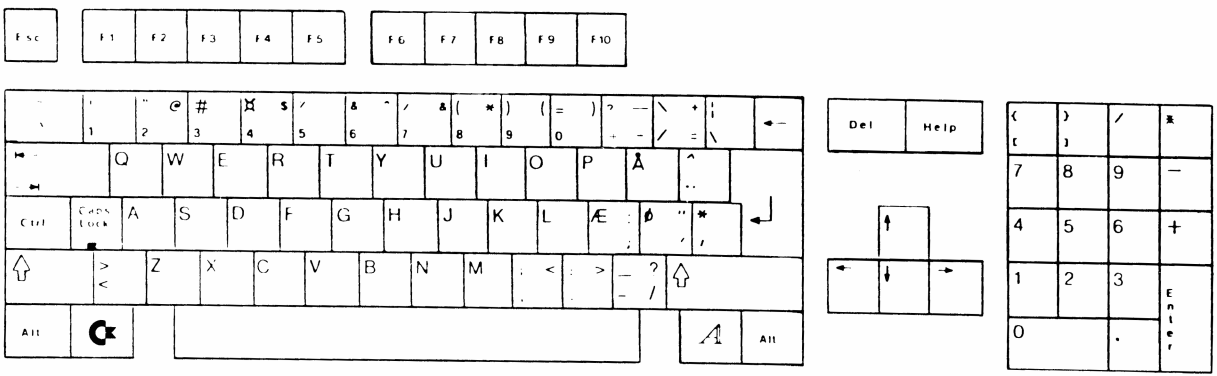
I diagrammi che seguono corrispondono alle differenti versioni internazionali della tastiera di AMIGA, riassegnate dal comando SetMap.

In queste mappe appaiono due tasti AMIGA. Sulla vostra tastiera il tasto Amiga sinistro puo' essere sostituito da un tasto Commodore.

STANDARD U.S. KEYBOARD (usa)



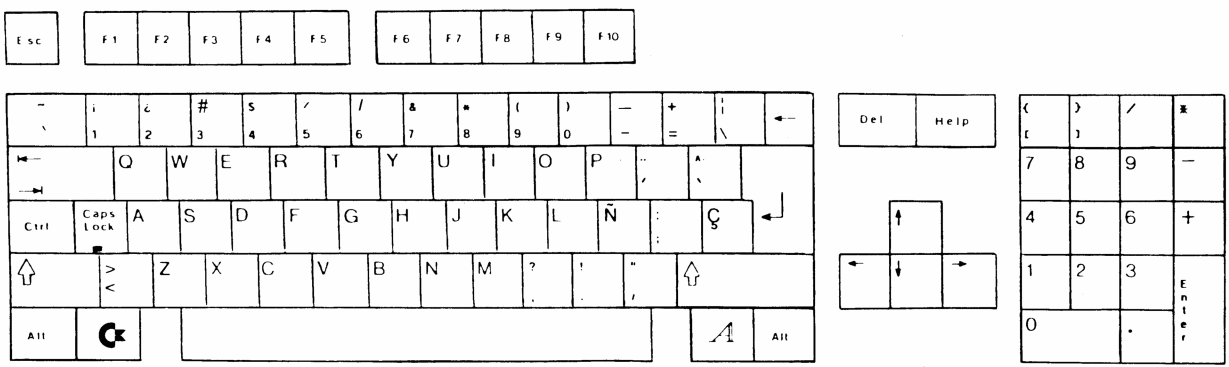
DANISH KEYBOARD (dK)



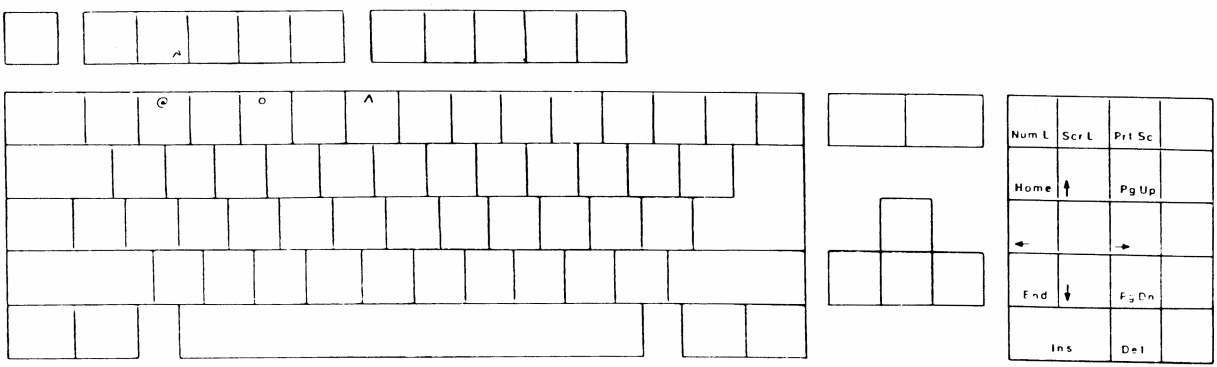
GERMAN KEYBOARD (d)

GERMAN KEYBOARD (d); CHARACTERS ON THE FRONTSIDE OF KEYTOPS

SPANISH KEYBOARD (e)

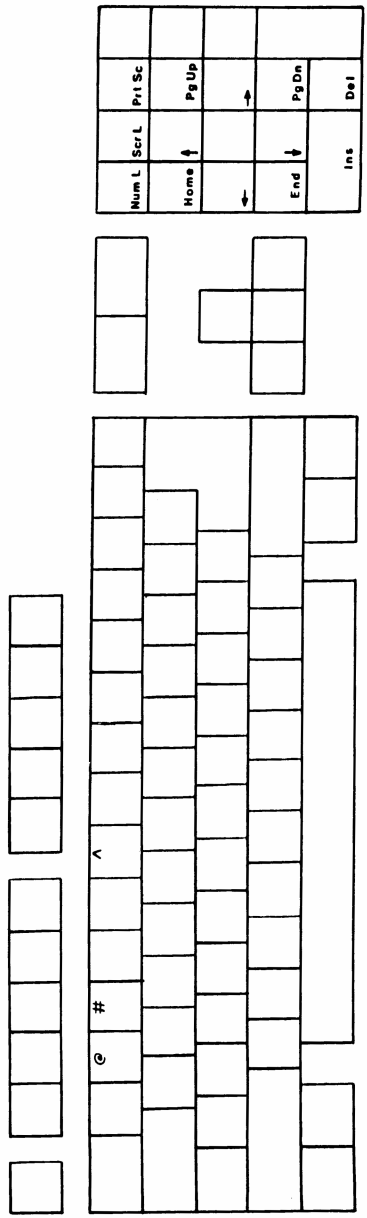


SPANISH KEYBOARD (e)
CHARACTERS ON THE FRONTSIDE OF KEYTOPS



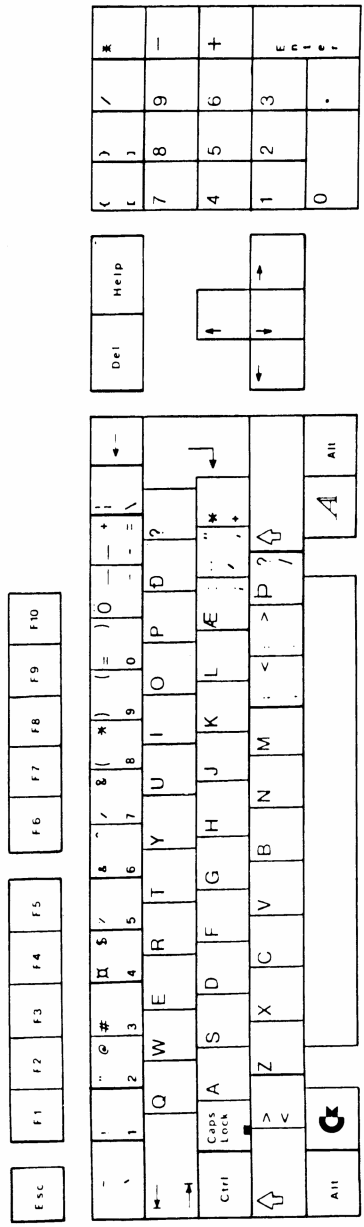
FRENCH KEYBOARD (f)

FRENCH KEYBOARD (f)
CHARACTERS ON THE FRONTSIDE OF KEYTOPS



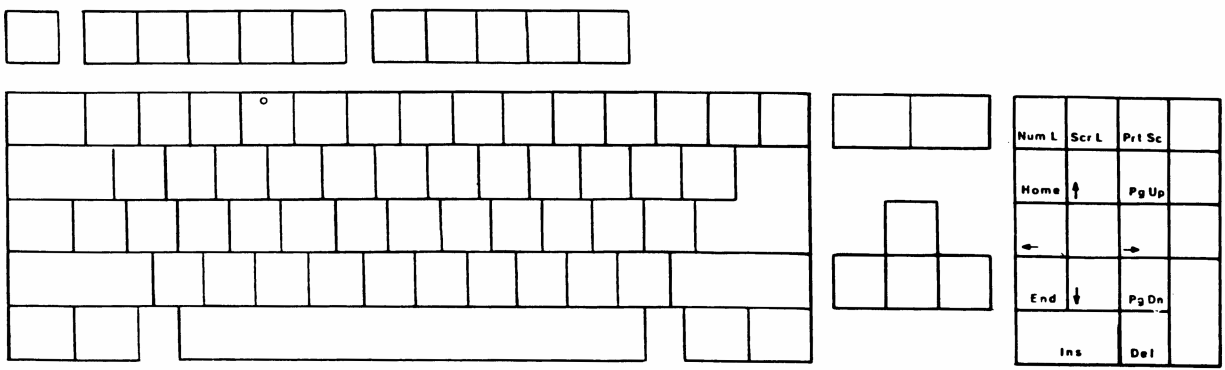
BRITISH KEYBOARD (gb)

ICELANDIC KEYBOARD (is)



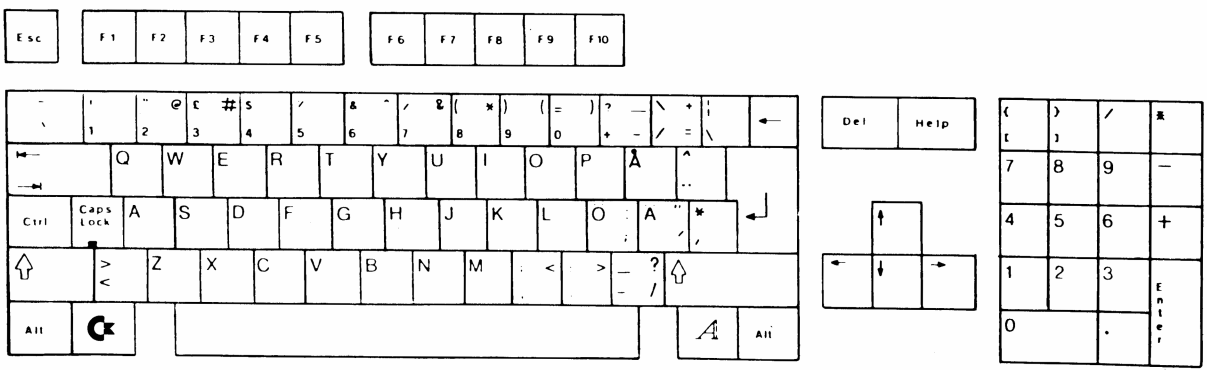
ITALIAN KEYBOARD (i)

ITALIAN KEYBOARD (i)
CHARACTERS ON THE FRONTSIDE OF KEYTOPS



SWISS KEYBOARD (ch)

SWEDISH/FINNISH KEYBOARD (s)



NORWEGIAN KEYBOARD (n)

APPENDICE D: CODICI ESCAPE delle STAMPANTI

Con AMIGA potete utilizzare diversi tipi di stampanti e la maggior parte sono elencate nel Capitolo 8. Il rivenditore AMIGA e' in grado di consigliarvi per altri modelli di uso generale o per applicazioni specifiche.

Utilizzerete il tool Preferences per informare AMIGA di quale stampante state utilizzando e per cambiare opportunamente i parametri che riguardano la stampante. Preferences e' descritto nel Capitolo 6.

SEQUENZE DI ESCAPE.

AMIGA utilizza sequenze Escape standard ed e' in grado di convertirle nelle sequenze richieste dalla stampante scelta in Preferences. Quando utilizzate la stampante (PRT), utilizzate le sequenze standard per ottenere gli effetti speciali di stampa.

Nel caso la stampante non fosse in grado di eseguire la sequenza, questa verra' semplicemente ignorata.

Se volete inviare un comando alla stampante da CLI:

1) Dirottate la tastiera sulla stampante:

COPY * TO PRT:

2) Attendete fino a che non e' terminato l' accesso al disco.

3) Scrivete una sequenza di Escape, ad esempio il comando NLQ On:

ESC [2"Z

Cio' che scrivete non compare sullo schermo.

4) Tenete premuto il tasto CTRL e premete il tasto "\" per chiudere il file di tastiera.

Se la vostra stampante puo' stampare in modo NLQ ora e' pronta a farlo. Se inviate un file sulla stampante con i comandi COPY o TYPE, sara' stampato in Near Letter Quality. (Significa che la stampa e' simile per qualita' a quella di una buona macchina da scrivere). Potete utilizzare il metodo descritto per creare dei piccoli file. Ad esempio se sostituite prt: nel passo 1 con ram:NLQon, verra' creato un file chiamato NLQon nella ram:. Per abilitare NLQ eseguite il comando: copy ram:NLQon to prt:

ANSI X3.64 COMANDI STYLE

Nota: ESC e' il tasto Escape se state utilizzando la tastiera per inviare il comando. In BASIC e' CHR$(27). IN C deve essere utilizzato \033.

Nome	Escape	Descrizione
aRIS	ESCc	reset
aRIN	ESC#1	initialize
aIND	ESCD	line feed
aNEL	ESCE	return linefeed
aRI	ESCM	reverse linefeed
aSGR0	ESC[0m	normal character set
aSGR3	ESC[3m	italics on
aSGR23	ESC[23m	italics off
aSGR4	ESC[4m	underline on
aSGR24	ESC[24m	underline off
aSGR1	ESC[1m	boldface on
aSCR22	ESC[22m	boldface off
aSFC	ESC[30m to ESC[39m	set foreground color
aSBC	ESC[40m to ESC[49m	set background color
aSHORP0	ESC[0w	normal pitch
aSHORP	ESC[2w	elite on
aSHORP1	ESC[1w	elite off

Nome	Escape	Descrizione
aSHORP4	ESC[4w	condensed fine on
aSHORP3	ESC[3w	condensed off
aSHORP6	ESC[6w	enlarged on
aSHORP5	ESC[5w	enlarged off
aDEN6	ESC[6"z	shadow print on
aDEN5	ESC[5"z	shadow print off
aDEN4	ESC[4"z	doublestrike on
aDEN3	ESC[3"z	doublestrike off
aDEN2	ESC[2"z	NLQ on
aDEN1	ESC[1"z	NLQ off
aSUS2	ESC[2v	superscript on
aSUS1	ESC[1v	superscript off
aSUS4	ESC[4v	subscript on
aSUS3	ESC[3v	subscript off
aSUS0	ESC[0v	normalize the line
aPLU	ESC1	partial line up
aPLD	ESCK	partial line down
aFNT0	ESC(B	US character set
aFNT1	ESC(R	French character set
aFNT2	ESC(K	German character set
aFNT3	ESC(A	UK character set
aFNT4	ESC(E	Danish I character set
aFNT5	ESC(H	Swedish character set
aFNT6	ESC(Y	Italian character set
aFNT7	ESC(Z	Spanish character set
aFNT8	ESC(J	Japanese character set
aFNT9	ESC(6	Norwegian character set
aFNT10	ESC(C	Danish II character set
aPROP2	ESC[2p	proportional spacing on
aPROP1	ESC[1p	proportional spacing off
aPROP0	ESC[0p	proportional spacing clear
aTSS	ESC[n E	set proportional offset
aJFY5	ESC[5 F	auto left justify
aJFY7	ESC[7 F	auto right justify
aJFY6	ESC[6 F	auto full justify
aJFY0	ESC[0 F	auto justify off
aJFY3	ESC[3 F	letter space (justify)
aJFY1	ESC[1 F	word fill (auto center)

Nome	Escape	Descrizione
aVERP0	ESC[0z	1/8" line spacing
aVERP1	ESC[1z	1/6" line spacing
aSLPP	ESC[nt	set form length n
aPERF	ESC[nq	perf skip n (n>0)
aPERF0	ESC[0q	perf skip off
aLMS	ESC#9	left margin set
aRMS	ESC#0	right margin set
aTMS	ESC#8	top margin set
aBMS	ESC#2	bottom margin set
aSTBM	ESC[Pn1;Pn2r	top & bottom margins
aSLRM	ESC[Pn1;Pn2s	left and right margins
aCAM	ESC#3	clear margins
aHTS	ESCH	set horizontal tab
aVTS	ESCJ	set vertical tabs
aTBC0	ESC[0g	clear horizontal tabs
aTBC3	ESC[3g	clear all horizontal tabs
aTBC1	ESC[1g	clear vertical tabs
aTBC4	ESC[4g	clear all vertical tabs
aTBCALL	ESC#4	clear all horizontal and vertical tabs
aTBSALL	ESC#5	set default tabs
aESTEND	ESC[Pn"x	extended commands

Nota: A volte nel modo grafico, Epson e altre stampanti a matrici di punti, stampano righe bianche indesiderate. Scegliete Custom per Paper size in Preferences per eliminare il problema.

APPENDICE E: BIBLIOGRAFIA DI AMIGA

Questo manuale rappresenta una semplice introduzione e si limita a toccare i varii argomenti in superficie. Potete utilizzare il vostro AMIGA per moltissime altre applicazioni ed esistono numerose pubblicazioni che troverete in libreria o presso il vostro rivenditore AMIGA in grado di insegnarvi come sfruttare al massimo il potenziale del vostro computer.

Non si tratta di un elenco completo in quanto escono continuamente nuove pubblicazioni ed esistono numerosi libri a carattere generale che, anche se non si riferiscono specificatamente ad AMIGA, sono tuttavia interessanti. Le pubblicazioni che riguardano AMIGA sono suddivise in tre categorie:

● **LIVELLO INTRODUTTIVO** comprende libri sull' hardware di AMIGA e applicazioni per i neofiti

● **LIVELLO AVANZATO** si rivolgono a programmatori esperti e coprono argomenti come i linguaggi di programmazione, il suono, la grafica ed i dettagli tecnici di hardware

● **INFORMAZIONI AmigaDOS** si tratta di pubblicazioni che spiegano il sistema operativo di AMIGA e CLI.

LIVELLO INTRODUTTIVO

AMIGA APPLICATIONS, Flynn, Compute! Books
THE AMIGA HANDBOOK, Breuer, Progressive Peripherals and Software
THE AMIGA SYSTEM: AN INTRODUCTION, Donald, Progressive Peripherals and Software
BEGINNER'S GUIDE TO AMIGA, McNeill, Compute! Books
ELEMENTARY AMIGA BASIC, Regena, Compute! Books
KIDS AND THE AMIGA, Carlson, Compute! Books

LIVELLO AVANZATO

ADVANCED AMIGA BASIC, Halfhill and Brannon, Compute! Books
AMIGA MICROSOFT BASIC PROGRAMMER'S GUIDE, Sanders, Scott, Foresman and Co.
AMIGA PROGRAMMER'S HANDBOOK, Mortimore, Sybex Books
AMIGA PROGRAMMING GUIDE, Knight, Que Corporation
AMIGA PROGRAMMING GUIDE, Levy, Compute! Books
AMIGA TECHNICAL REFERENCE SET, Addison Wesley
IFF TECHNICAL NOTES, CBM Technical Support Group
INSIDE AMIGA GRAPHICS, Leemon, Compute! Books
INSIDE THE AMIGA, Berry, SAMS
MUSIC,SOUND AND GRAPHICS ON THE AMIGA, Boom, Microsoft Press

INFORMAZIONI AmigaDOS

THE AmigaDOS MANUAL, Bantam Computer Books
AmigaDOS REFERENCE GUIDE, Levitan and Leemon, Compute! Books
MASTERING AmigaDOS, Stanton and Pinal, Arrays Inc.

APPENDICE F: SCHEMI DI AMIGA 500

REV	DESCRIPTION	DATE	APPVL	MANAGER
1	Engineering Prototype	07/13/86	GRR	
2	Advanced Engineering Release	11/23/86	GRR	
3	Pilot Production Release (FTZ)	02/04/87	GRR	
4	Pilot Production Release (FCC)	VOID	GRR	
5	Pilot Production Release	05/04/87	GRR	

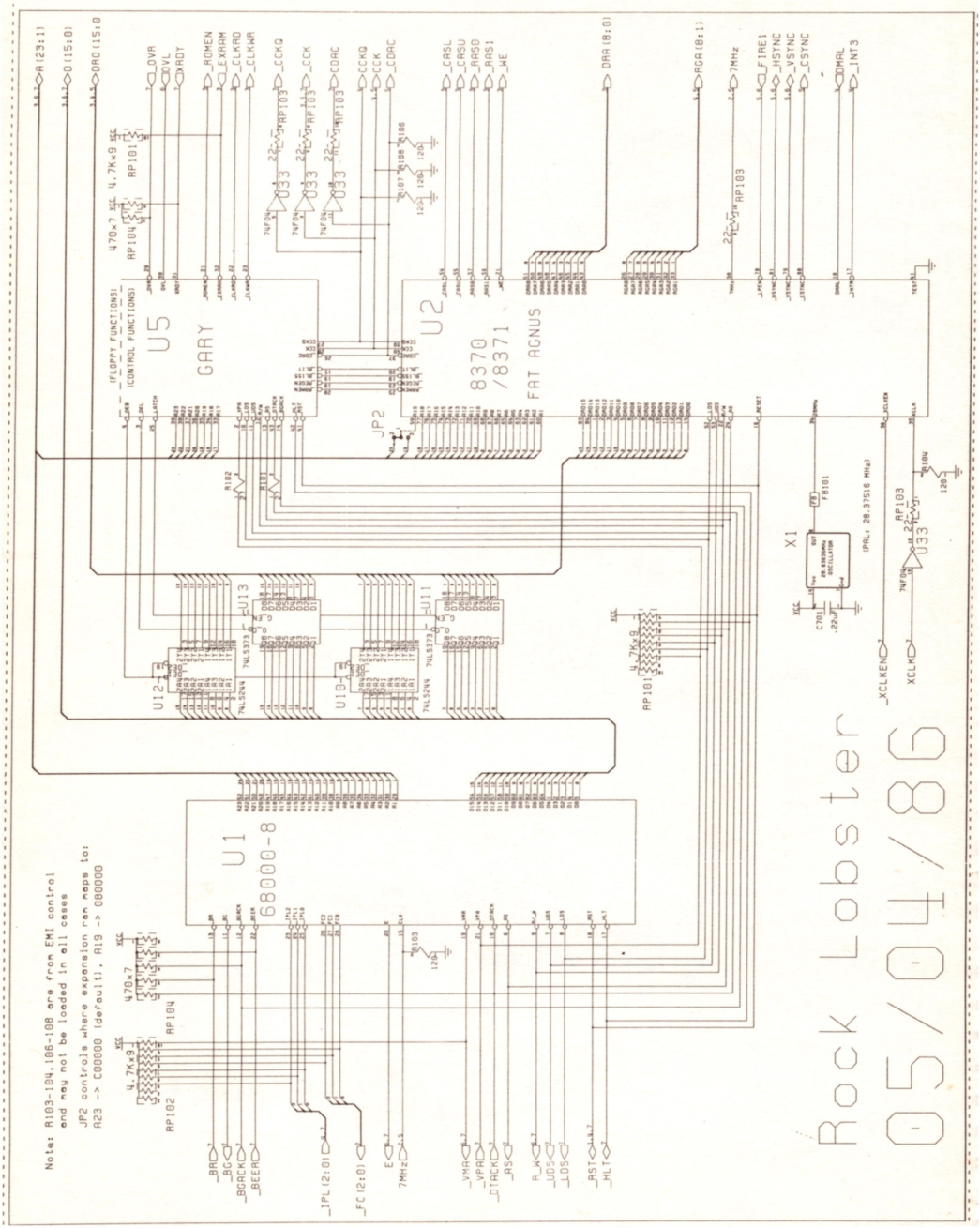
Jumpers and Test Points

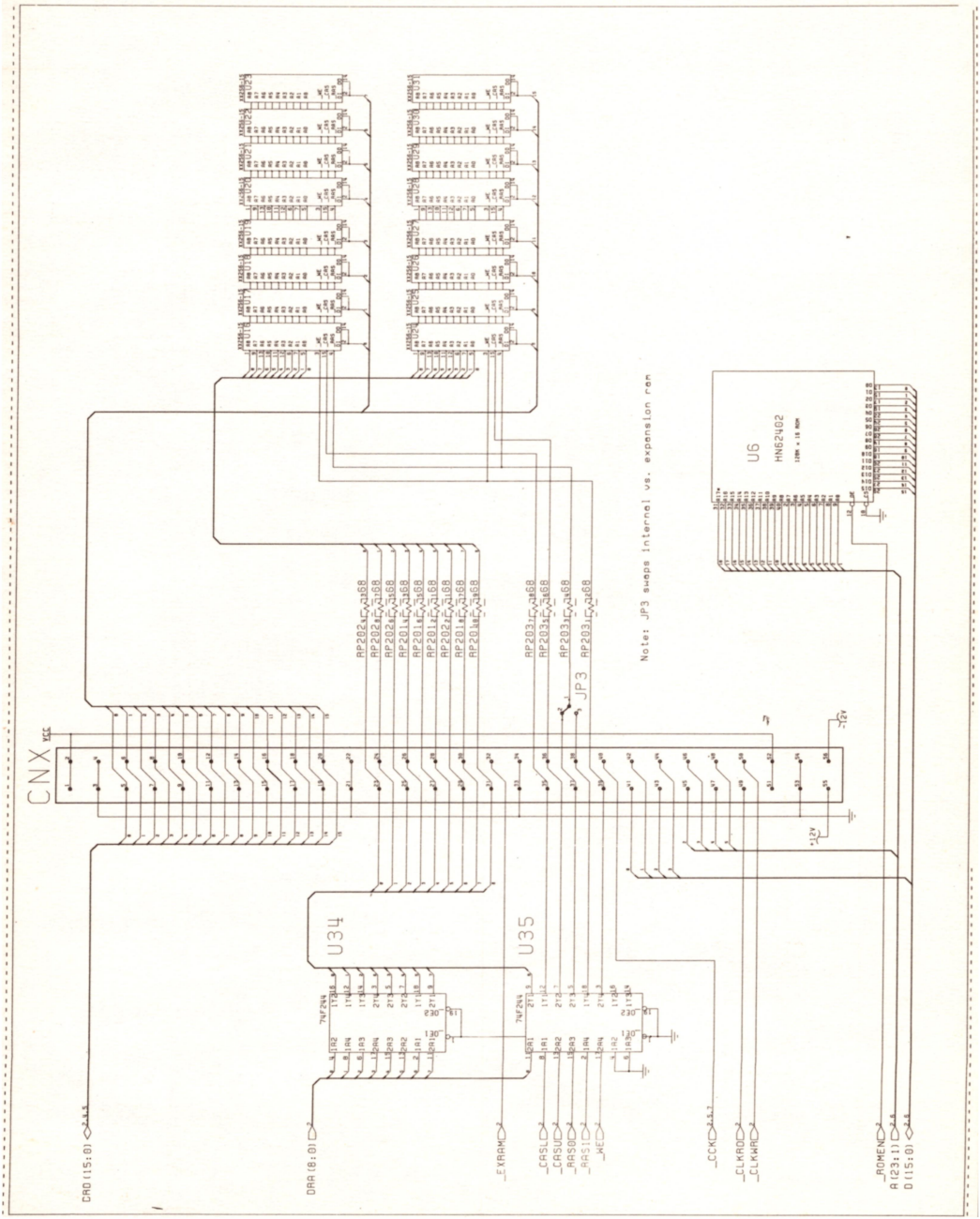
JP1 - System Reset vs. Keyboard Reset
JP2 - Memory Expansion Address Select
JP3 - Internal Memory Address Select

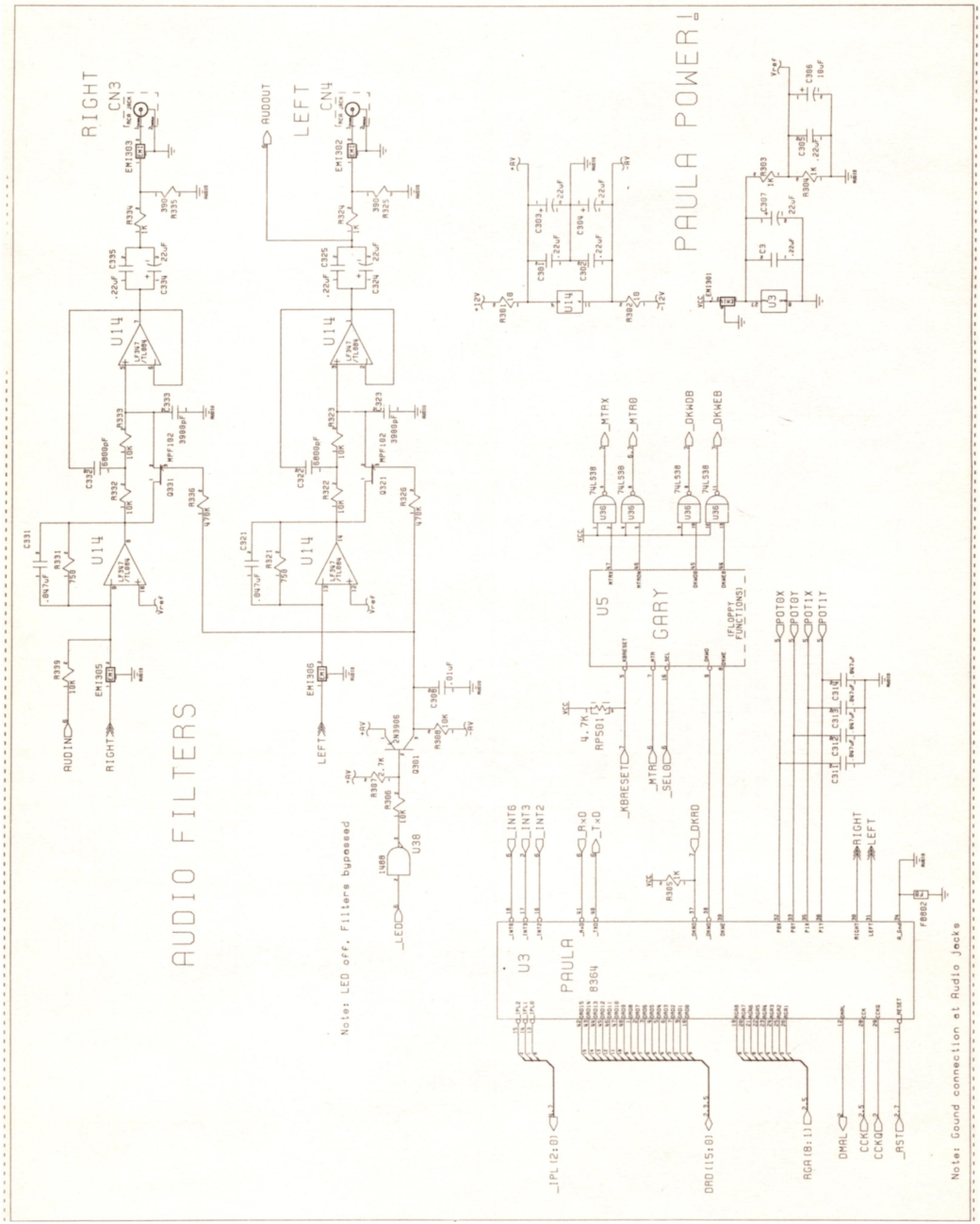
TP1 - 64 Hz Real-Time Clock Test Point

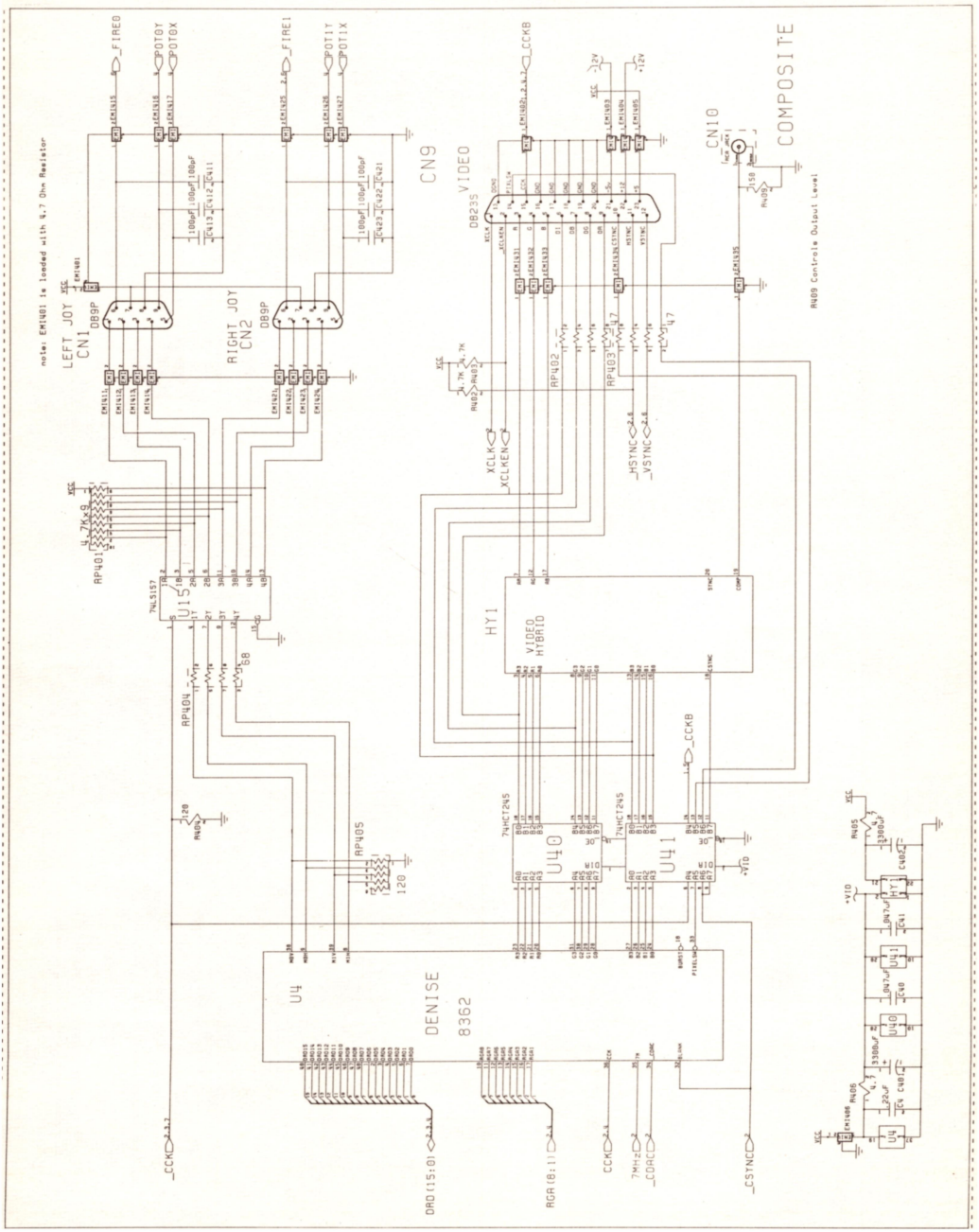
SIGNAL	DESCRIPTION
28MHZ	28.63636 MHz Master Clock
7MHZ	7 MHz Processor Clock
A[23:1]	Processor Address (68000)
ACK	Data Acknowledge (Parallel)
AS	Address Strobe (68000)
AUDIN	Audio Input (RS232 jack)
AUDOUT	Audio Output (RS232 jack)
BEER	Bus Error (68000)
BG	Bus Grant (68000)
BGACK	Bus Grant Acknowledge (68000)
BLISS	Blitter Slowdown (chips)
BLIT	Chip Memory Access (chips)
BR	Bus Request (68000)
BUSY	Device Busy (parallel)
CASL/CASU	CAS lower/upper byte (DRAM)
CCK	Color Clock aka C1 (chips)
CCKQ	Color Clock Quadrature aka C3 (chips)
CDAC	7 MHz Quatrature Clock
CHNG	Media Change (floppy)
CLKRD/CLKWR	Real-time Clock Read/Write
COMP	Composite Monochrome Video (video)
CSYNC	Composite Sync (video)
CTS	Clear to Send (rs232)
D[15:0]	Processor Data (68000)
DIR	Direction (floppy)
DKRD	Diskette Read Data (floppy)
DKWDB	Diskette Write Data (floppy)
DKWEB	Diskette Write Enable (floppy)
DMAL	Chip DMA Request (chips)
DRA[8:0]	DRAM Address (DRAM, chips)
DRD[15:0]	DRAM Data (DRAM, chips)
DSR	Data Set Ready (rs232)
DTACK	Data Transfer Acknowledge (68000)
DTR	Data Terminal Ready (rs232)
E	Peripheral E Clock (68000)
EXRAM	Expansion Memory Present
FC[0:0]	Function Control (68000)
FIRE0/FIRE1	Fire Button (joysticks)
HLT	Processor Halt (68000)
HSYNC	Horizontal Sync (video)
INDEX	Diskette Index Hole (floppy)
INT[2,3,6]	Interrput Requests (chips)
IORESET	I/O Reset
IPL[2:0]	Processor Interrupt Requests (68000)
KBCLOCK	Keyboard Clock (keyboard)
KBDATA	Keyboard Data (keyboard)
KBRESET	Keyboard Reset (keyboard)
LDS/UDS	Upper/Lower Data Strobe (68000)
LED	Power On LED

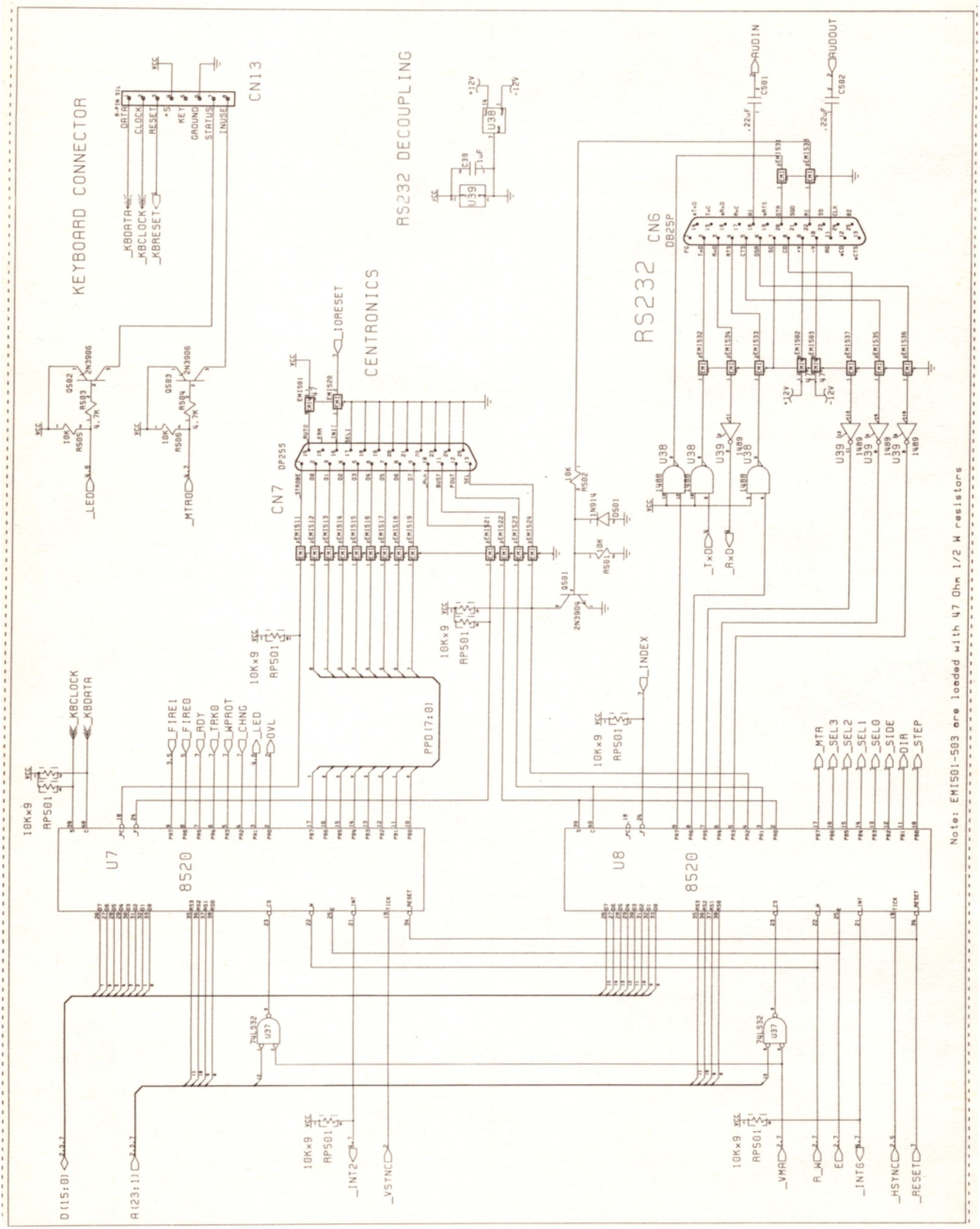
SIGNAL	DESCRIPTION
LEFT/RIGHT	Audio Channels
MTR	Motor On (floppy)
MTR0	Motor On Drive 0 (floppy)
M0V/M0H	Mouse Quadrature Signals (joysticks)
M1V/M1H	Mouse Quadrature Signals (joysticks)
OVL	Overlay ROM over RAM
OVR	Override System Decodeing
PIXELSW	Pixel Switch (video)
POT0X/POT0Y	Pot Lines (joysticks)
POT1X/POT1Y	Pot Lines (joysticks)
POUT	Paper Out (parallel)
PPD[7:0]	Parallel Port Data (parallel)
RAMEN	RAM Enable (chips)
REGEN	Chip Register Enable (chips)
RAS0/RAS1	RAS Internal/Expansion Lines (DRAM)
RDY	Drive Ready (floppy)
RESET	General Reset
RGA[8:1]	Register Address Bus (chips)
RI	Ring Indicate (rs232)
ROMEN	ROM Enable
RTS	Request to Send (rs232)
RST	Processor Reset (68000)
RXD	Receive Data (RS232)
RW	Processor Read/Write (68000)
SEL	Select (parallel)
SEL[3:0]	Drive Select (floppy)
SIDE	Side Select (floppy)
STEP	Head Step Command (floppy)
TRK0	Track 0 Sense (floppy)
TXD	Transmit Data (RS232)
VMA	Valid Memory Address (68000)
VPA	Valid Peripheral Address (68000)
VSYNC	Vertical Sync (video)
WE	Write Enable (DRAM)
WPROT	Write Protect Sense (floppy)
XCLK	External 28 MHz Clock (genlock)
XCLKEN	External Clock Enable (genlock)
XRDY	External Data Ready

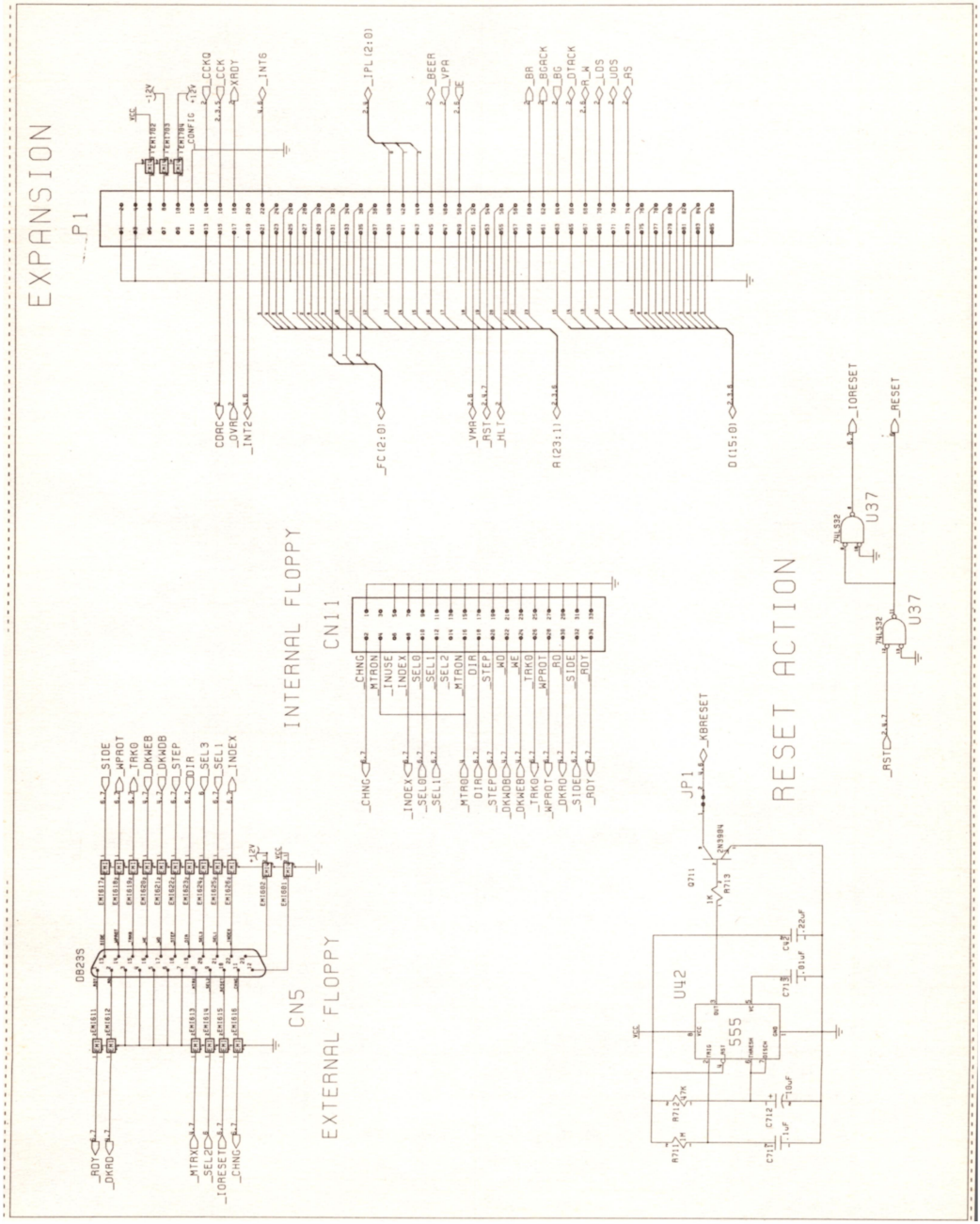

Rock Lobster
05/04/86
U1
68000-8
U2
8370
/8371
FAT AGNUS
U5
GARY
(FLOPPY FUNCTIONS)
(CONTROL FUNCTIONS)
JP2
X1
(PAL: 28.37516 MHz)
Note: R103-104,106-108 are from EMI control
and may not be loaded in all cases
JP2 controls where expansion ram maps to:
A23 -> C00000 (default), A19 -> 080000


CNX
U34
U35
U6
HN62402
JP3
Note: JP3 swaps internal vs. expansion ram
DRA(8:0)
_EXRAM
_CASL
_CASU
_RAS0
_RAS1
_WE
_CCK
_CLKRD
_CLKWR
_ROMEN
A(23:1)
D(15:0)
+12V
-12V

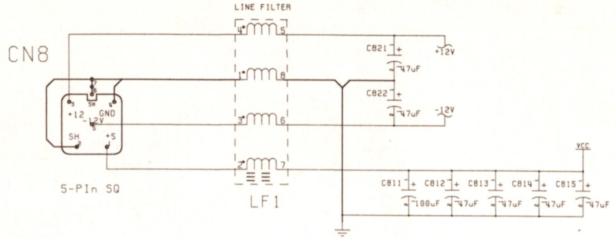

AUDIO FILTERS
RIGHT
CN3
LEFT
CN4
AUDOUT
PAULA POWER!
GARY
U5
PAULA
8364
U3
U14
U38
Note: LED off, Filters bypassed
Note: Gound connection at Audio Jacks


note: EMI401 is loaded with 4.7 Ohm Resistor
LEFT JOY
CN1
DB9P
RIGHT JOY
CN2
DB9P
CN9
VIDEO
DB23S
CN10
COMPOSITE
R409 Controls Output Level
HY1
VIDEO
HYBRID
U15
74LS157
U40
74HCT245
U41
74HCT245
U4
DENISE
8362
RP401
RP402
RP403
RP404
RP405
RP406
XCLK
XCLKEN
HSYNC
VSYNC
CCKB
CCK
CSYNC
DRD(15:0)
RGA(8:1)
7MHz
COAC
FIRE0
POT0Y
POT0X
FIRE1
POT1Y
POT1X


KEYBOARD CONNECTOR
CN13
RS232 DECOUPLING
CENTRONICS
CN7
DP25S
RS232
CN6
DB25P
U7
8520
U8
8520
Note: EMI501-503 are loaded with 47 Ohm 1/2 W resistors


EXPANSION
P1
INTERNAL FLOPPY
CN11
EXTERNAL FLOPPY
CN5
RESET ACTION
U37
U42
555
JP1
DB23S

POWER INPUT



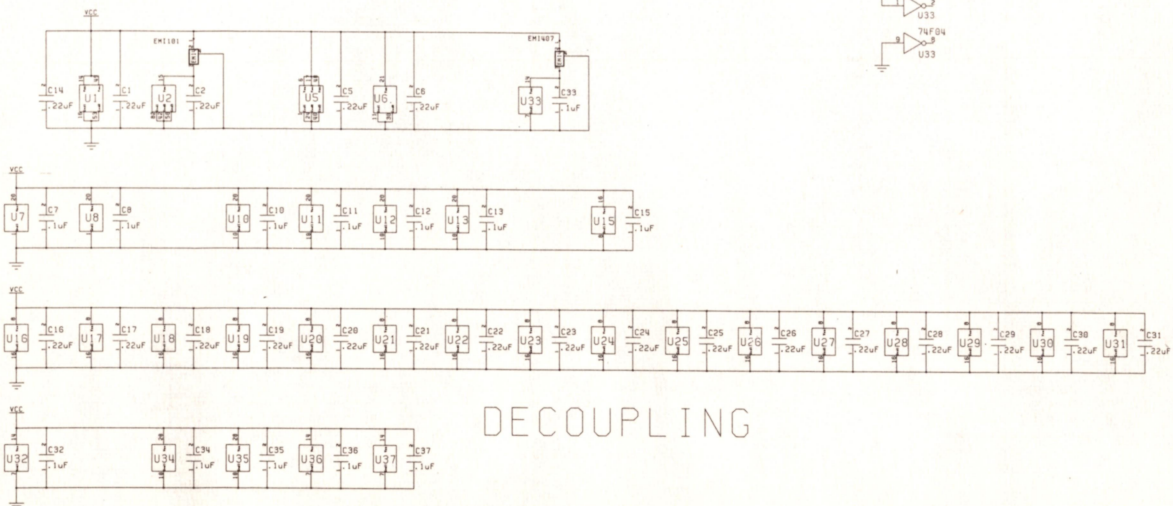
NOTE: HEAVY LINES INDICATE A
SINGLE POINT CONNECTION

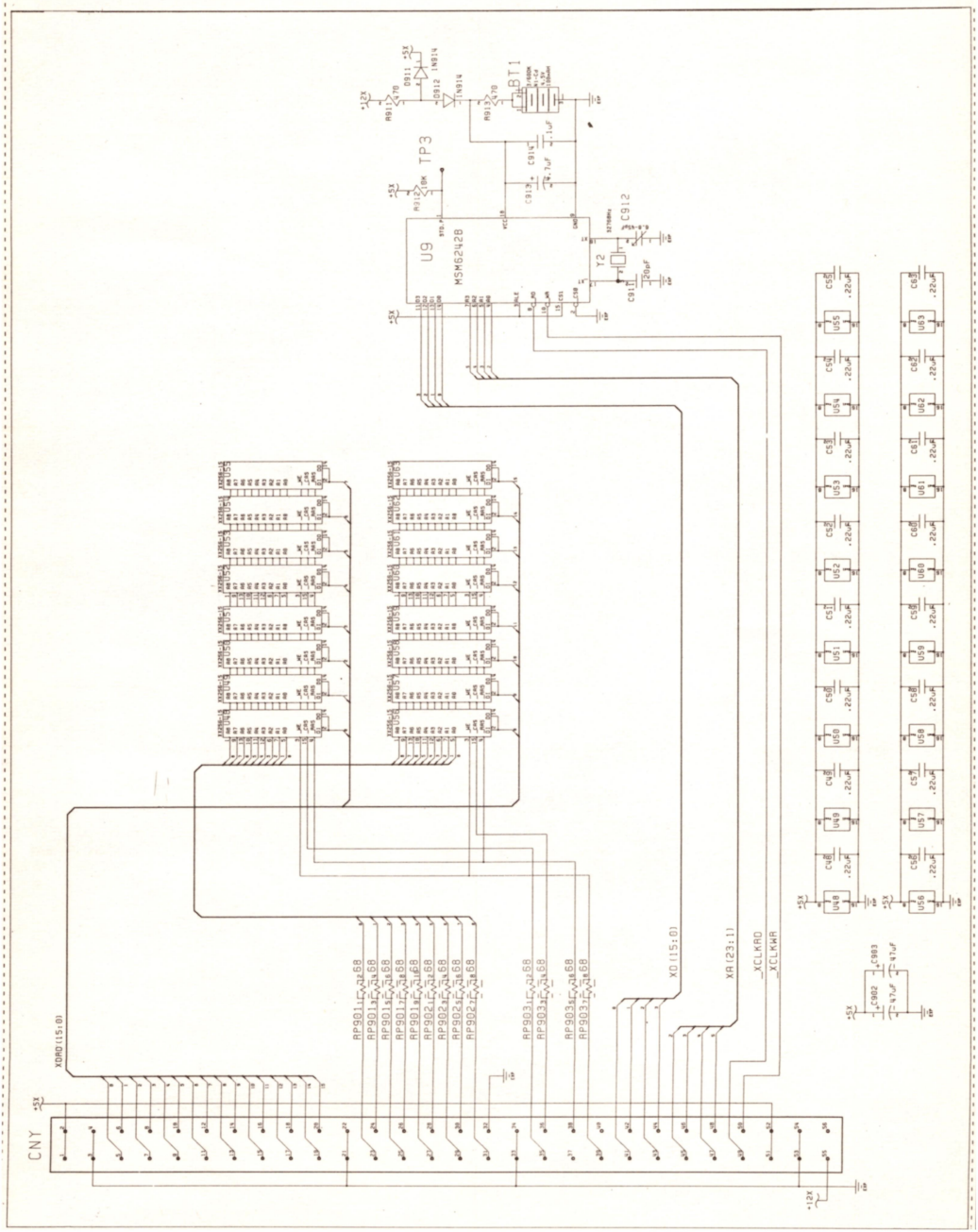
FLOPPY POWER

CN12

SPARES

DECOUPLING




CNY
XDRD(15:0)
XD(15:0)
XA(23:1)
_XCLKRD
_XCLKWR
U9
MSM6242B
TP3
BT1
Y2
C912
C913
C914
C911
C902
C903
RP901
RP902
RP903
+5X
+12X

GLOSSARIO

ALT, tasto

Uno dei due tasti posti accanto ai tasti AMIGA nella parte inferiore della tastiera

AMIGA,tasto

Uno dei due tasti situati a destra della Barra Spaziatrice. Viene utilizzato per procedure abbreviate di menu' o quando si lavora senza il mouse

AmigaDOS

Sistema operativo su disco di AMIGA

aprire

1) Visualizzare una finestra, un requester o uno schermo
2) Rendere disponibile un tool o un project

Barra Spaziatrice

Tasto di forma allungata che si trova nella parte inferiore della tastiera, e che corrisponde a uno spazio.

baud rate

Velocita' con cui vengono trasferiti i dati attraverso il CONNETTORE SERIALE

cable

Vedere cavo.

cambiare nome

Modificare il nome di uno strumento, project, disco o cassetto.(rename)

cancellare

Prelevare una parte di project senza inserirla nella Clipboard. Vedere anche ritagliare.(erase)

cassetto

Luogo in cui vengono riposti strumenti, project e altri cassetti.(drawer)

cavo Insieme di fili isolati tra di loro utilizzato per collegare ad AMIGA i suoi componenti o le periferiche.

cavo modulatore TV Cavo utilizzato per il collegamento del modulatore TV alla scatola di commutazione TV

cavo tastiera Cavo utilizzato per il collegamento della tastiera all'unita' centrale.

cavo video Cavo per il collegamento ad AMIGA del monitor RGB.

Cestino Area in cui vengono inseriti i project, strumenti e cassetti da scartare. (Trashcan)

chiudere 1. Cancellare` dallo schermo una finestra, un requester o uno schermo.
2. Riporre uno strumento o un project.(Close)

Clipboard Luogo dove vengono conservate parti di un project che devono essere copiate o ritagliate.

Clock Strumento che permette la visualizzazione dell' ora su Workbench. (orologio)

Close Vedere chiudere.

Close Gadget Vedere Gadget Chiusura.

colonna Insieme di pixel o di caratteri adiacenti che formano una riga verticale su video.

comando Elemento di menu' che, quando scelto, ordina ad AMIGA di eseguire una particolare funzione.(command)

command Vedere comando.

connector Vedere connettore.

connettore Punto di collegamento di dispositivi esterni.(connector)

connettore audio Connettore per il collegamento di AMIGA ad una apparecchiatura audio.

connettore della Connettore sull' unita' centrale a cui viene collegato il tastiera cavo della tastiera.

connettore RGB Connettore sul retro dell' unita' centrale a cui viene collegato il monitor RGB.

copiare Riprodurre un tool, project o drawer su disco.(copy)

copy Vedere copiare.

corpo del carattere Dimensione del carattere.

correggere Cambiare il contenuto di un project.

Cursore Testo Nei project contenenti testo, e' l' indicatore che mostra la posizione in cui ci si trova.(Text Cursor)

cut Vedere ritagliare.

Demos drawer Il cassetto del disco Workbench in cui si trovano tools di dimostrazione

disco Supporto per la memorizzazione e il recupero di informazioni (disk)

disco destinazione Il disco su cui viene effettuata la copia durante l'operazione di copiatura. Vedere anche disco sorgente.

disco di lavoro Copia del disco originale fornito con AMIGA o con un tool.

disco Extras Uno dei due dischi forniti con AMIGA.

disco Project Disco utilizzato per la memorizzazione dei projects.

disco protetto Disco il cui contenuto non puo' essere modificato.

disco sorgente Il disco che si intende duplicare durante l' operazione di copiatura. (Vedere anche disco destinazione).

disco Workbench Disco contenente Workbench.

disk Vedere disco.

disk drawer cassetto che contiene la lista del contenuto del disco

disk drive Dispositivo per la lettura e scrittura dei dati di un disco.

disk drive light Vedere spia del disk drive.

Disk Gauge Vedere Indicatore Disco.

dispositivo aggiuntivo Vedi periferica.

doppio-click Operazione che consiste nel premere e rilasciare immediatamente due volte il pulsante di Selezione sul mouse.

Double-Click Slider Vedere Regolatore di Doppia Attivazione.

drag Vedere spostare

Drag Bar Vedere Riga di Trascinamento (Drag Bar)

drawer Vedere cassetto.

elemento di menu' Una delle scelte che appaiono nei menu'. (menu' item)

erase Vedere cancellare.

evidenziare Visualizzare qualcosa in modo che venga distinto chiaramente Generalmente l' evidenziazione indica l' avvenuta selezione. (highlight)

Exit Gadget Vedere Gadget Uscita.

finestra Area rettangolare sullo schermo. I tools utilizzano le finestre per ricevere e visualizzare dati. (window)

finestra selezionata Finestra in cui si sta lavorando al momento. E' possibile selezionare una sola finestra per volta.(Selected Window)

Frecce di Scorrimento Frecce alle due estremita' della Riga di Scorrimento per spostarsi lentamente rispettivamente verso l' alto o verso il basso nell' ambito di un project.(Scroll Arrow)

Front Gadget Vedere Gadget Primo Piano.

gadget Qualsiasi funzione fornita all' interno di finestre, riquadri di dialogo o schermi, come ad esempio Righe di Scorrimento, Gadget Dimensioni e Gadget di Chiusura utilizzata per modificare quanto visualizzato o per lavorare con uno strumento.

Gadget Centratura Immagine Gadget fornito da Preferences per la centratura della immagine su video.

Gadget Chiusura Gadget utilizzato per chiudere una finestra o uno schermo. (Close Gadget)

Gadget Dimensioni Gadget utilizzato per modificare le dimensioni di una finestra.(Sizing Gadget)

Gadget OK Gadget in un requester per confermare quanto richiesto.

Gadget Primo Piano Gadget che viene selezionato per portare una finestra o uno schermo di fronte a tutti gli altri che si sovrappongono. (Front Gadget)

Gadget Sfondo Gadget che viene selezionato per portare una finestra o uno schermo dietro a tutti gli altri.(Back Gadget)

Gadget stringa Gadget utilizzato per introdurre o modificare un insieme di caratteri.

Gadget Titolo Gadget nel requester Open utilizzato per introdurre il titolo del project da aprire.(Title Gadget)

Gadget Uscita Gadget di un requester che viene selezionato per chiudere il requester stesso.(Exit Gadget)

gettare Abbandonare un project, strumento o cassetto riponendolo nel cestino.

Graphicraft Strumento grafico di AMIGA.

highlight Vedere evidenziare.

icona Rappresentazione grafica di uno strumento, project,cassetto o disco.

Indicatore Disco Indicatore posto a sinistra della finestra di un disco aperto che mostra lo spazio ancora disponibile.(Disk Gauge)

inizializzare Preparare un disco in modo che possa essere utilizzato su AMIGA.

inverse video Vedere inversione video.

inversione video Visualizzazione dei colori invertiti rispetto alla modalita' normale. Ad esempio, se le lettere sono nere su sfondo bianco, l' inversione video provochera' la visualizzazione di lettere bianche su sfondo nero.(inverse video)

Key Repeat Slider Vedere Regolatore di Ripetizione Tasto

keyboard Vedere tastiera.

linguetta di protezione Linguetta di plastica sui dischi che, se posizionata in modo da ricoprire il foro, impedisce la scrittura su disco.

Lista Project Lista di project apribile da un requester Open.

Look Again Gadget nei requester Open che viene selezionato per aggiornare la Lista Project.

main unit Vedere unita' centrale.

memoria Circuiti elettronici per la memorizzazione dei dati.(memory)

memoria ad accesso casuale Memoria il cui contenuto puo' essere modificato quando il computer e' in funzione. (RAM)

memory Vedere memoria.

memory meter Indicatore nella Riga Titolo di Workbench che mostra la quantita' di memoria RAM disponibile. (espressa in byte).

menu' Lista di elementi tra cui effettuare la scelta.

Menu' Bar Vedere Riga Menu'.

menu' item Vedere elemento di menu.

messaggio d'errore Messaggio che viene visualizzato sullo schermo quando si verifica una condizione di errore.

microdisco Disco flessibile da 3"1/2.(microfloppy, microdisk)

modulatore TV Dispositivo per collegare un televisore ad AMIGA.

monitor Dispositivo per la visualizzazione dei dati.

monitor AMIGA Monitor RGB collegabile ad AMIGA.

monitor composito Tipo di monitor a colori da collegare ad AMIGA.

monitor RGB Monitor, come ad esempio il Monitor AMIGA, che interpreta i segnali per rosso verde e blu per creare i colori.

mouse Dispositivo per lo spostamento del Puntatore.

Notepad Strumento di Workbench per scrivere appunti.

numeri di errore Numeri che identificano gli errori segnalati da AmigaDOS.

object Vedere oggetto.

oggetto Strumento, project, cassetto o disco.(object)

opzione Funzione di uno strumento che, una volta scelta, rimane attiva fino alla scelta di un' altra funzione.

opzione scelta Opzione attualmente attiva.

opzione selezionata Opzione attualmente attiva.

orologio Vedere Clock.

Palette Vedere Tavolozza.

paste Vedere trasferire.

periferica Stampante , modem o altro componente esterno collegabile ad AMIGA.

pixel Ogni singolo punto di cui e' composta l' immagine video.

Pointer Vedere Puntatore

porta Connettore per il collegamento ad AMIGA di periferiche.

porta parallela Connettore sul retro di AMIGA a cui vengono collegate stampanti e altre periferiche.

porta seriale Connettore sul retro di AMIGA a cui vengono collegati modem e altre periferiche.

Preferences Strumento che permette di modificare diversi parametri di AMIGA tra cui l' ora , il set di caratteri di Workbench, l'intervallo di tempo prima che la ripetizione abbia inizio, la velocita' con cui un tasto tenuto premuto ripete il carattere.

premere Pigiare un pulsante del mouse o un tasto della tastiera.

procedura abbreviata 1) scelta di un elemento di menu'.
2) selezione di un'icona o di un gadget in modo veloce da tastiera. Vedere anche procedura abbreviata di menu' e selezione abbreviata.

procedura abbreviata di menu' Scelta di un elemento di menu' tramite la pressione di un tasto della tastiera contemporaneamente al tasto AMIGA destro.

project Area in cui vengono memorizzati i dati creati o utilizzati da uno strumento. Un esempio di project potrebbe essere un appunto scritto per mezzo del Notepad.

proteggere Impedire la modifica di project, strumenti, cassetti o dischi.

pulsante del mouse Uno dei due pulsanti del mouse.

pulsante Menu' Pulsante destro del mouse.

pulsante Selezione Pulsante sinistro del mouse.

puntare Posizionare la punta del Puntatore su un oggetto del video.

Puntatore Elemento del video che si muove ad ogni spostamento del mouse. Il Puntatore viene utilizzato 1) per selezionare icone e gadgets e 2) per scegliere elementi di menu'.(Pointer)

Puntatore di Attesa Forma particolare che assume il Puntatore quando e' in corso un' operazione.(Wait Pointer)

RAM Random Access Memory vedere memoria ad accesso casuale.

regolatore Gadget utilizzato per modificare un valore nell' ambito di una gamma, generalmente spostando una freccia su una riga, (slider)

Regolatore di Doppia Attivazione Gadget nell' ambito di Preferences per variare l'intervallo tra due pressioni del pulsante per effettuare un doppio-click.(Double-Click Slider)

Regolatore di Ripetizione Tasto Gadget nell' ambito di Preferences per modificare la velocita' di ripetizione dei tasti. (Key Repeat Slider)

rename Vedere cambiare nome.

requester Area dello schermo a forma rettangolare utilizzata da uno strumento o dal sistema per richiedere dati. Quando appare un requester, prima di poter eseguire una qualsiasi operazione nella finestra in cui appare, occorre selezionare un gadget per chiudere il requester stesso.

Requester Open Requester da cui si seleziona il project da aprire

Requester Stampante Requester di Preferences per modificare i parametri della stampante.

richiamare Visualizzare nuovamente il contenuto dello schermo.

riga Set di pixel adiacenti che formano una linea orizzontale sul video.

Riga di Scorrimento Gadget utilizzato per la visualizzazione di parti differenti di un project.(Scroll Bar)

Riga di Trascinamento Parte di una Riga del Titolo che non contenga gadget. Viene utilizzata per spostare finestre o schermi. (Drag Bar)

Riga Menu' Riga nella parte superiore dello schermo in cui sono evidenziati i titoli dei menu. La Riga Menu' della finestra selezionata si ottiene tenendo premuto il pulsante Menu' del mouse. (Menu' Bar)

Riga Titolo Riga nella parte superiore dello schermo o della finestra contenente il nome dello schermo o della finestra.(Title Bar)

rinizializzare Far ripartire dall' inizio Workbench. (Reset)

Riquadro di Scorrimento Area rettangolare nella Riga di Scorrimento utilizzata per lo spostamento veloce nell' ambito di un project o di una lista.(Scroll Box)

risoluzione Nel caso di un video e' il numero di pixel visualizzabili in senso orizzontale e verticale.

ritagliare Prelevare una parte di un project e riporla nella Clipboard. Vedere anche cancellare.(Cut)

salvare Copiare su disco il contenuto di un project.(save)

save Vedere salvare

scatola di commutazione TV Dispositivo che permette di commutare l' ingresso del televisore tra antenna e AMIGA.

scegliere Si riferisce generalmente agli elementi di menu' e l'operazione si effettua di solito con il pulsante Menu' del mouse.

Scelta Multipla Tecnica per scegliere contemporaneamente piu' opzioni. Per ottenere questa funzione, tenete premuto il pulsante Menu', posizionate il Puntatore sulle opzioni desiderate e premete su ognuna di esse il pulsante Selezione.

schermo Area che ricopre completamente il video e nell' ambito della quale non variano ne' la tavolozza dei colori, ne' la risoluzione, ne' altri attributi. (screen)

schermo Workbench Schermo utilizzato da Workbench e da altri strumenti.

scorrere Spostare il contenuto di un project all' interno di una finestra.

screen Vedere schermo.

Scroll Bar Vedere Riga di Scorrimento.

Scroll Box Vedere Riquadro di Scorrimento.

segnale audio Segnale in uscita da uno dei due connettori audio di AMIGA.

Selected Window Vedere finestra selezionata.

selezionare Scegliere un' icona, gadget o parte di un project per mezzo del pulsante di selezione.

selezione abbreviata Metodo veloce di selezione, ottenibile premendo un tasto contemporaneamente al tasto Amiga sinistro.

Selezione estesa Tecnica che permette di selezionare contemporaneamente piu' icone o gadgets. Per ottenere questa funzione occorre effettuare la selezione tenendo premuto il tasto shift.

sfera del mouse Sfera nella parte inferiore del mouse che ruota durante gli spostamenti del mouse stesso.

Sizing Gadget Vedere Gadget Dimensioni.

slider Vedere regolatore.

sottomenu Menu' supplementare visualizzato a lato di un menu'.

spia del disk drive Spia sulla parte frontale del disk drive che indica che il disco non deve essere estratto dal drive.(disk drive light)

spostare Spostare un' icona , gadget, finestra o schermo posizionando il Puntatore sull' oggetto da spostare, tenendo premuto il pulsante di selezione e muovendo il mouse. (drag)

stato Caratteristica di uno strumento, project, cassetto o disco (es.: cancellabile o non cancellabile).

stile del carattere Variazione del tipo di carattere, ad esempio corsivo o grassetto. (type style)

stringa Set di uno o piu' caratteri.

strumento Programma per elaborare informazioni. Graphicraft ad esempio e' uno strumento che permette di creare e di modificare le informazioni visive che prendono la forma di un disegno sul video.(tool)

tastiera Insieme dei tasti utilizzati per la battitura o per impartire comandi ad AMIGA. (keyboard)

tasto cursore Uno dei quattro tasti contrassegnati da una freccia situati nella parte destra della tastiera. Vengono utilizzati per spostare il Cursore Testo oppure, se premuti contemporaneamente al tasto AMIGA, per spostare il Puntatore.

Tavolozza Set dei colori visualizzabili sullo schermo. (palette)

Text Cursor Vedere Cursore Testo.

tipo Tipo dell' oggetto (es. : strumento, project, cassetto o disco). (type)

tipo di caratteri Set di lettere, numeri e simboli dello stesso corpo e dello stesso tipo.

Title Bar Vedere Riga Titolo

Title Gadget Vedere Gadget Titolo.

titolo del menu' Nome del menu' che appare nella Riga Menu'.

titolo del sottomenu' Elemento di menu' che, se puntato, visualizza un sottomenu'.

tool Vedere strumento.

trasferire Copiare in un project il contenuto della Clipboard. (paste).

Trashcan Vedere Cestino.

type style Vedere stile del carattere.

unita' centrale Il componente piu' voluminoso di AMIGA. L' unita' centrale contiene il processore centrale, la memoria e un disk drive interno.(main unit)

velocita' del mouse Parametro presente in Preferences per variare lo spostamento del mouse necessario per muovere il Puntatore sul video di circa un terzo della larghezza dello schermo.

video Monitor o televisore.

visualizzazione Immagine che appare sul monitor o sul televisore.

vuotare Togliere dal cestino project, strumenti o cassetti. Dopo lo svuotamento del cestino non sara' piu' possibile recuperarli

Wait Pointer Vedere Puntatore di Attesa.

window Vedere finestra.

Workbench Strumento che serve per ottenere ed utilizzare le funzioni di AMIGA. Viene utilizzato per aprire, chiudere, spostare, creare e cancellare project, strumenti e cassetti, per copiare dischi e per eseguire altre funzioni.

BESCHEINIGUNG DES HERSTELLERS

Hiermit wird bestätigt, daß der Personalcomputer

COMMODORE AMIGA 500

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

Amtsblattverfügung Nr. 1046/1984

funk-entstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung eingeräumt.

COMMODORE BÜROMASCHINEN GMBH

CERTIFICATE OF THE MANUFACTURER

Herewith we certify that our device Personal Computer

COMMODORE AMIGA 500

corresponds to the regulations

Amtsblattverfügung Nr. 1046/1984

is eliminated of radio interference.

The German Bundespost has been informed that this unit is on the market and has got the right to check on the mass production if the limits are kept.

COMMODORE BUSINESS MACHINES LIMITED

Commodore